700 DINÁMICAS GRUPALES

www.dinamicasgrupales.com

22 Juegos para conocerse

GENTE A GENTE

Se divide el grupo en dos partes iguales. Se forman dos círculos concéntricos. Las personas del círculo interior miran hacia afuera y las del círculo exterior hacia adentro. Tendrán que quedar, por tanto, formando parejas frente a frente. Se puede poner música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su nombre: "Hola, soy...." Después de presentarse, los de adentro dicen "gente a gente" que es la señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continúa con la misma dinámica hasta dar la vuelta competa. El animador/a puede ir cambiando el ritmo de la música, así como el gesto del saludo: ahora codo con codo, cabeza con cabeza, rodilla con rodilla, ...

NOTAS: Un buen juego de presentación para grupos muy numerosas.

PELOTA DE PLAYA

MATERIALES: Una pelota de playa. (De esas que son muy grandes)
Los jugadores están de pie en círculo. El animador/a comienza colocándose una pelota entre las piernas. Caminando como pueda, se acerca a otro/a participante y se presenta. Luego le pasa la pelota, sin tocarla con las manos. Esta persona continua el juego, hasta que todos/as se han presentado.

NOTAS: Para grupos numerosos se pueden introducir varias pelotas.

PALMAS:

Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado. En círculo ,el monitor marca el ritmo; un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo

OBSERVACIONES: Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, habiéndolo también con los pies estando sentados.

BUSCAR COINCIDENCIAS:
MATERIAL: Un papel y un bolígrafo o lápiz por participante.

Se trata de buscar personas que tengan cosas en común, pero que las descubran con un sencillo juego. Se escriben en una pizarra o se les da fotocopiadas una serie de características sobre personas que deben buscar, por ejemplo: “Busca tres personas que nacieron el mismo año que tu, busca una persona que le guste el fútbol, busca dos personas que su apellido empiece por mi, etc.” Se les deja un tiempo para que se pregunten entre ellos y lo apunten en la hoja.

OBSERVACIONES: Se puede decir que gana quien complete antes la hoja para que así vayan más rápido y se motiven. Convienen luego hacer una pequeña comprobación.

CORAZONES

Preparación: En 20 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante.

a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa
b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel
c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente
d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc.
e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias

PRESENTACIÓN PARA CONOCERSE Y APRENDERSE LOS NOMBRES

Se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre.
El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta.
Por ejemplo:
1. Yo soy Pablo y voy a llevar la música
2. Él es Pablo y va a llevar la música y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos.
3. Él es Pablo y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el pastel
Y Así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes.

JUEGO DE LAS TARJETAS
Materiales: 1 tarjeta de cartulina, (20x10cm) para cada participante. 1 marcador para cada participante. Alfileres para fijar la tarjeta en la ropa. 1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.

Estructura del Ejercicio:
- Distribución de los Materiales
- Explicación y llenado de las tarjetas
- Ejecución de la lectura.
- Realización del ejercicio de la memorización
- Descripción
Desarrollo:
Primera Etapa:
Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler.
El coordinador de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o su sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.

Ejemplo:

A

N

Genial
E ntusiasta

L

Amigable

Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente. Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.

Segunda etapa:
Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.)
El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.
Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren.
El coordinador puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar - o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa - etc.

EL BINGO DE PRESENTACIÓN
El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador.
Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.
Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos. El ejercicio se puede realizar varias veces.

LA PELOTA PREGUNTONA
El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.
Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una seña del animador, se detiene el ejercicio.
La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.
El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO
El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.
Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente.
El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

PEDRO LLAMA A PABLO
El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.

Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María", María responde "Maria llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

LOS NOMBRES COMPLETOS

Materiales: Tarjetas, Alfileres.
Unos doce participantes forman un circulo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.
Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, de prenda.

El ejercicio continua hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

CANASTA REVUELTA
Objetivo: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.
En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.
En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

PELOTA CALIENTE
MATERIAL Una pelota u otro objeto para lanzar.
Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.

En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:

El nombre con el que le gusta que la llamen. Su lugar de procedencia. Algunos gustos. Algunos deseos. Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.

QUIEN CALLA PAGA

Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de inicial el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión.

6 participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del circulo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.

Variantes: el nombre con el que le gusta que la llamen. Su lugar de procedencia. Algunos gustos. Algunos deseos.

ME PICA

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.
EVALUACIÓN
Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio o no

TELARAÑA

MATERIAL Una bola de estambre o ovillo de lana para lanzar.
Todas las personas formaran un circulo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre o ovillo de lana y lanzara el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al ultimo participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.

EL NOMBRE KILOMÉTRICO

Sentados en círculo, un componente del grupo comienza diciendo su nombre (o como quiere que le llamen). El siguiente a su izquierda (siguiendo el movimiento de las agujas del reloj) debe decir: 1.El nombre de su compañero anterior 2.Su propio nombre. El tercer componente, por orden, dirá el nombre del primero, del segundo y el suyo. Y así, sucesivamente, hasta llegar al monitor o educador que será el último y el encargado de repetir todos los nombres seguidos. Ejemplo: Yo soy Luis... Él es Luis, yo soy Juan... Luis, Juan y yo Elena... Luis, Juan, Elena y Víctor...

EVALUACIÓN

Para comprobar la eficacia del juego hay dos opciones: Volver a jugar empezando por otro punto distinto al inicial. Probar otro juego distinto de presentación.

GESTO PARANOICO

Hay que respetar el orden. Debemos repetir el nombre y gesto de todos los anteriores y añadir el nuestro. Tenemos que intentar no repetir y ser originales.

Se colocan en círculo, con cierta separación unos de otros y a ser posible, de pie. El primero dice su nombre y hace un gesto y el siguiente debe repetirlos ambos y añadir su nombre y su gesto. El tercero repetirá el nombre y gesto de los dos anteriores y añadirá el suyo.

EVALUACIÓN
Bastará con que se vayan repitiendo los nombres y gestos, aunque sea con ayuda de los compañeros

VARIANTE
Todo el grupo en círculo. Una persona comienza diciendo su nombre acompañado de un gesto, saltos, saludo, baile, etc. y todos lo repiten, así sucesivamente hasta que todos han dicho su nombre con su gesto y todo el grupo lo ha ido repitiendo.
La variante la envía Mª Carmen del Barrio y le llama "repetimos gestos".
Otra variante es "me pica".

BUSCANDO PAREJA

MATERIAL Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas...)
Cada persona va a coger un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.

El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar.

Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, que le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.

CARTA AL TÍO DE AMÉRICA
Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros nacieseis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que ¿cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?. Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconoceros. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."
Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en

voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.
Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

61 DINÁMICAS DE GRUPO

1.- DINAMICA EL CIEN PIES

INTEGRANTES: 20 a 30 personas.

LUGAR: Campo abierto o salón de clase.

OBJETIVOS: Despertar en las personas su aspecto físico y motriz. mediante varias formas de aprender jugando.

INSTRUCCIONES : El animador comienza cantando: El cien pies no tiene pies, no tiene pies si los tiene pero no los ves; el cien pies tiene ______ pies. A medida que el animador canta los integrantes repiten la letra del disco, por supuesto tienen que decirla con el mismo ritmo. Cuando el animador dice en este caso: cien pies tiene 10 pies, todos los integrantes en este caso forman grupos de 5 personas y por ende quedan formados los 10 pies de cien pies. Se sigue con el mismo disco y diversos números. La persona que quede fuera del grupo es eliminado del juego.

2. - DINAMICAS DE COMUNICACIÓN 1

INTEGRANTES : 30 personas.

LUGAR : salón.

OBJETIVO: El alumno debe ser capaz de señalar distorsiones que se proceden en la transmisión oral de un mensaje. Ser capaz de constatar que las distorsiones del ver sin menores que las del oír, en la transmisión de un mensaje.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS: Al igual que en los demás ejercicios sobre comunicación lo que mas interesa es el periodo de tiempo dedicado a la reflexión sobre el juego mismo.

PROCEDIMIENTO: Se solicita cinco voluntarios y se les pide que esperen afuera de el salón. Al grupo que permanece en el salón se les pide que tenga una actitud lo mas imparcial posible. Guarde silencio y también sus emociones. Se hace entrar el primer voluntario y se le muestra (y también al grupo que permanece en el salón) una foto, diapositiva, cuadro, etc. que sea significativa. Después se le dice que el debe descubrir oralmente lo que ha visto al segundo voluntario. Después que el primero le trasmitió lo que vio al segundo, este debe trasmitir lo que oyó del primero al tercer voluntario. El ultimo escribe en el tablero lo que capto de la descripción que le dio su compañero. Se vuelve a mostrar, a todos , la foto, imagen... El quinto voluntario comunica al resto lo que vio en la foto, imagen... y lo compara con lo que el oyó de esa figura.

3. - DINAMICAS DE COMUNICACIÓN 2

INTEGRANTES : 30 personas.

LUGAR : salón.

OBJETIVO: Ser capaz de distinguir la diferencia entre la transmisión de un mensaje y el dialogo.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS: En el presente ejercicio se trate de reproducir la descripción que hacen dos personas de una laminación que solo ellos ven. Pero mientras que uno se limita a trasmitir, el otro lo hace y a la vez pueden dialogar con el

resto sobre lo mismo que hace. Para este ejercicio conviene tener reproducción en un papel grande las laminas que se van a describir.
PROCEDIMIENTO: PRIMERA ETAPA: Cada alumno - en semicírculo en lo posible con una hoja de papel en blanco y lápiz. El animador pide un voluntario que sea bueno para la geometría. El será el comunicador y se sentara al centro del semicírculo, de espalda al resto y algo mas adelante que los demás, de modo que no vean que hay en el papel que tiene en las manos.
REGLAS DE JUEGO: Para el curso: La tarea consiste en reproducir en el papel que tiene cada uno, lo que el alumno comunicador trasmite. Se trabajara en completo silencio. No mirar ni copiar lo que tiene el vecino en su hoja. Para el alumno emisor: debe mirar lo que hay en su papel y tratar de comunicar lo que ve, de manera que sus compañeros puedan reproducir lo que el ve y describe. No puede gesticular ni moverse. Cuando piense que ya esta preparado, avisa: "Empiezo", y una vez que concluya la descripción, debe decir. " Eso es todo", o " termine". El alumno voluntario devuelve la hoja al animador sin que otros la vean y toma asiento.
SEGUNDA ETAPA. El animador pide otro voluntario. El nuevo voluntario se sienta en el mismo lugar que el primero, pero de cara al grupo.
REGLAS DE JUEGO: Para el curso: Se trata también ahora de reproducir lo que el alumno que esta adelante esta viendo y describiendo. Ahora se le puede hacer preguntas cuando algo no se entiende. Tampoco en esta ocasión se debe mirar el trabajo de los otros alumnos. Para el emisor: Debe transcribir lo que ve y responder las preguntas sobre lo que describe hasta que nadie mas en el curso tenga algo que preguntar. Tiene que cuidarse de que no vean el papel que contiene lo que el comunica. Puede mirar a la gente, y preguntarles sobre la forma que el comunica.
EVALUACION: - Se muestra la lamina numero 1 y se le pide que la comparen con el dibujo que cada uno ha hecho. - Anotar cuantos cuadros tuvieron igual o parecido al dibujo original. - Se muestra la lamina numero 2 y se hace lo mismo: anotar cada uno el numero de aciertos o so estuvo entero correcto.

4. - DINAMICAS DE COMUNICACIÓN 3

INTEGRANTES : 30 personas.
LUGAR : salón.
OBJETIVOS: - Medir el nivel de profundidad alcanzado en una conversación informal.
- Distinguir las comunicaciones que tocan al yo profundo de las personas de aquellas que podrán compartirse con cualquier conocido.
SUGERENCIAS METODOLOGICAS: Existen temas sobre las cuales podríamos hablar incluso con desconocidos: preguntar la hora, comentar el tiempo... Otros temas los compartimos solo con gente que conocemos. Hay cosas que no comunicamos a un nuevo conocido ; pero si a un amigo . Y otra cosas las hablamos dolo con amigos íntimos. Es probable que algunos temas no nos atrevamos a confiarlos a persona alguna, e incluso existen cosas que ni siquiera a nosotros mismos quisiéramos decirnolas porque reconocerlas.

PROCEDIMIENTO: - En pequeños grupos de 3 o 4 personas se hablan, de manera informal, sobre los temas que quieran durante 10 minutos. - Al termino de 10 minutos se les da a cada grupo cinco minutos mas para que confeccionen una lista con los temas que han tratado. Por ejemplo: vida familiar, de las fiestas, de lo que constituye una buena amistad, de películas vistas, de sexo, etc.
EVALUACION EN EL GRUPO CHICO: Ubicar temas que se dieron un determinado momento y que ejemplifiquen grados de profundidad en la comunicación según se indica.
1. Cosas que se contarían a un desconocido.
2. Cosas que se conversan con conocidos.
3. Lo que se cuenta solo con amigos.
4 Temas que normalmente se hablan solo entre amigos íntimos.
5.Algo que no hubiera esperado que se manifestara en este grupo por considerarlo muy personal.

5. - DINAMICAS DE PRESENTACION

INTEGRANTES : 30 personas.
LUGAR : salón.
El éxito de su uso consistirá en dos cosas básicas. Primero que se de una muy buena motivación en el grupo antes de aplicar cualquiera de ellos y segundo que haya, después de su aplicación, un tiempo de reflexión sobre lo que el ejercicio nos permite aprender.
PROCEDIMIENTO: Algunas ideas para la motivación:
- Nunca acabamos de conocer a otro. El conocimiento es un proceso, no un acto.
- Cada persona es como una permanente caja de sorpresas. Siempre es un misterio y una aventura conocer a una persona.
- Cuando nos conocemos mejor podemos enfrentar mas eficientemente tareas comunes. En un grupo de trabajo debe existir un clima de colaboración.
- El conocimiento de los otros comienza en esa periferia (gestos, frases, comportamientos,...) pero se puede pasar al núcleo de su personalidad.
1. Ejercicios de acercamiento interpersonal. Todos se colocan en circulo. Cada uno, desde su sitio y en silencio, mira por algunos segundos a todos los integrantes y luego elige a la persona que menos conoce y la invita a una entrevista reciproca. (Si el curso es mixto conviene que la pareja sea hombre - mujer. Y si el número de participantes es impar, un grupo será de tres personas). Durante diez minutos las parejas hablan sobre hechos y opiniones personales que permitan un conocimiento mutuo mínimo. Luego se colocan otra vez en círculo y cada persona va contando lo que descubrió en el otro y cómo se sintió en la conversación.
2. Presentación por tarjetas. Se reparten tarjetas con los nombres de los integrantes del curso (Sí alguien saca su propio nombre, lo cambia). Después de procede a entrevistar al compañero (a) cuyo nombre salió en la tarjeta. Cada pareja elige a otra y en el cuarteto uno presenta a la persona que conoció. No se puede hablar de sí mismo, al final puede hacerse preguntas directamente.

3. Presentación por características. (Este ejercicio consiste en tratar de ubicar la persona cuyas características están descritas en un papel o tarjeta). Se divide el curso en dos grupos. El profesor hace una descripción sobre uno de los grupos, de lo más característico y observable de cada uno. Y escribe esta característica en una tarjeta. El otro grupo, que no ha sido descrito, recibe las tarjetas de los descritos y debe ubicar a la persona por lo que lee en su tarjeta. Una vez que la ubica se conocen como en los ejercicios anteriores.

6. - DI TU NOMBRE CON UN SON

INTEGRANTES : 30 personas.

LUGAR : salón.

OPORTUNIDAD: Para cualquier grupo que apenas esta realizando su primer experiencia como grupo.

OBJETIVO: Deshibir al individuo para que se plantean en un grupo nuevo.

PASOS:

- Primero se les sugiere a los integrantes que formen una mesa redonda.
- Luego se les explicara a los compañeros que las siguiente actividad la realizaremos de la siguiente forma:
- Cada uno procederá a decir su nombre pero incluyendo un nombre así: Por ejemplo si mi nombre es Rosa entonces dice : Yo me llamo Rosa yo soy la reina por donde voy no hay tambor que suene y que no timbre cuando paso yo.
- Y así sucesivamente lo harán todos los integrantes del grupo hasta que de toda la vuelta y llegue al punto de origen. Esta dinámica no solo sirve para que los integrantes del grupo se graben los nombres de los compañeros sino también para que se vuelvan un poco más extrovertidos y integren mas al grupo desarrollando su creatividad.

7. - EL REY DEL BUCHI BUCHA

INTEGRANTES : Más de 10 personas.

LUGAR : salón.

OBJETIVOS: Integrar , divertir.

INSTRUCCIONES: Se coloca al grupo en círculo y se toman de la mano, el director quien estará en el centro, comenzara la ronda así: Amo a mi primo mi primo vecino, Amo a mi primo mi primo German. Todos cantan y giran, de pronto el director dice: Alto ahí Qué paso? (contesta el grupo) Que el rey de Buchi Bucha ordena que se ordenen Qué cosa? (contesta el grupo) Qué todos tomen a su compañero de la izquierda por el tobillo... De esta manera se van dando órdenes, que podrán se ejecutadas en círculo o que impliquen desplazarse y regresar.

VARIANTES: que a medida que el grupo cumpla las ordenes no se separen, y sigan ejecutándolas, todos unidos.

8.- LA CARGA ELECTRICA

INTEGRANTES : Más de 10 personas.

LUGAR : salón.

OBJETIVOS: Integrar , divertir.

1. El animador pide que se retire un voluntario del círculo que han formado los jugadores.
2. En ausencia de este explica que durante el juego todos deben permanecer en silencio y que uno de ellos " tendrá carga eléctrica".
3. Cuando el voluntario coloque su mano sobre la cabeza de quien tenga la carga eléctrica todos deberán gritar y hacer gestos.
4. Se llama al voluntario y el animador le explica: " Uno de los presentes tiene carga eléctrica: Concéntrese y vaya tocando la cabeza de cada uno para descubrir quien tiene la carga eléctrica. Cuando lo descubra, avise".

NOTA: Cuando la persona toque al designado con la carga eléctrica, todos deberán pegar un grito.

9. - CUNDE, CUNDAYA

OBJETIVO: Unificar el grupo, recrear, crear comunicación y un ambiente de familiaridad.

GRUPOS: De 30 a 40 personas.

INDICACIONES: Se canta lo siguiente: "Cunde, cunde cunde cunde cunde, cunde cunda ya Ay cunde Ay cundaya" Todo el grupo de forma en círculo cogidos de la cintura, y se cana la canción, luego se pide la grupo que den un paso al centro y que se inclinen un poco, y así sucesivamente hasta que queden bien juntos.

10. - DINAMICA LA CANOA

INTEGRANTES : Más de 10 personas.

LUGAR : salón.

OPORTUNIDAD: Para cualquier grupo que lleve compartiendo más de medio año.

OBJETIVO: Despertar en el individuo interés por las diversas actividades de motricidad. En el grupo al que pertenezco vamos a formar un círculo de allí; que repetiremos el siguiente aparte: Pilotea la canoa, Paula que nos vamos a voltear que este río, esta creciendo y te voy a canaletear Ay! Paula, Ay! Paula, te voy a canaletear. Seguidamente de leerla y haberla aprendido vamos a cantarla en rondas realizando una serie de movimientos con nuestro cuerpo. Y así se realiza sucesivamente hasta que uno de los dos grupos se equivoque y que a su vez no posea cierta coordinación.

11.- LOS REFRANES

INTEGRANTES : Más de 10 personas.

Elementos necesarios para la dinámica Una sala con número suficiente de sillas, ; hojas policopiadas con la lista de refranes a analizar. Lápiz, tablero o papelográfo. Cómo realizar esta dinámica hola (cuatro pasos) Primer Paso. El coordinador entrega a cada uno de los participantes una hoja con copia de todos los refranes. Pide a los participantes leerlos y tratar de identificarse con uno de ellos, porque le hace gracia el refrán, porque la llama la atención, porque le causa hilaridad, etc. Si tiene

conocimientos de otros refranes, puede escribirlos en el anverso de la hoja. Busque algunas(s) razón(es) de su identificación con determinado refrán.
· Compañía, ni con la cobija.
· No se meta en lo que no le importa
· A pillo, pillo y medio.
· Viva y deje de vivir.
· Se dice... Se hace...
· Cría fama y échate a dormir.
· Ande yo caliente y ríase la gente.
· Al caído, caerle.
· A los pendejos ni mi Dios los quiere.
· Al que nació para buey, del cielo le cae la enjalma.
· Cada cual es libre de hacer de su culo un candelero.
· Candil de fuera y oscuridad de la casa.
· De la mentira algo queda.
· De los bobos viven los vivos.
· Del caído todos hacen leña.
· El hombre el lobo para el hombre.
· El pez grande se come el chico.
*El infierno está empedrado de buenas intenciones.
· El poder es para poder.
· El rico no pierde sino el alma.
· Ellos son blancos y se entienden.
· En juego largo hay desquite.
· La justicia es como el perro; solo muerde a los de ruana.
· La ley es para los de ruana.
· Lo que bota el rico lo recoge el pobre.
Segundo paso. El coordinador formará varios grupos con los participantes para facilitar el diálogo. En cada uno de los grupos comentan sobre el refrán elegido en particular por cada uno ; escuchará las razones de su identificación con determinado refrán o dicho. Tratarán de analizar qué mentalidad hay en el fondo de cada uno de los refranes (racistas - individualista - egoísta - utilitarista - pesimista - burguesa - manipuladora...).
El hombre se retrata a través de su lenguaje. Cómo ? Cuáles son los refranes que más suelo usar ? Qué mentalidad estoy reflejando ante los demás ?
Tercer Paso. Con un monumento(dramatización de un acontecimiento sin decir palabras) hecho por cada uno de los grupos manifestar a los restantes cuál fue el refrán que al grupo causó mayor impacto durante la reflexión. Los grupos restantes deberán tratar de interpretar el monumento.
Cuarto Paso. Cada uno de los grupos tratará de buscar cuál es el dicho, refrán o proverbio que está a la raíz de la mentalidad de la sociedad moderna. Cuáles son las frases que los medios de comunicación social (radio - Prensa - T.V. - afiches - etc.) suelen usar para influir en nosotros ? Qué mecanismos de defensa podremos emplear

para combatir el automatismo que crea en nosotros un determinado lenguaje ? Realmente deberemos prestar atención al lenguaje que usamos ? Por qué ? Sugerencia. Anote los refranes presentados por los participantes para enriquecer la colección de dichos ; haga que todos los participantes se informen de ellos para enriquecer el diálogo y la dinámica.

12. -LA EDUCACION HOY

INTEGRANTES :Más de 10 personas.

OBJETIVOS: Integrar , divertir.

Elementos necesarios para esta Dinámica : Sala con sillas suficientes. Papelógrafo o tablero. Papel para carteleras. Marcadores de diversos colores.

Documentos de PUEBLA, MEDELLIN Y VATICANO II. Cómo hacer esta dinámica (Tres pasos)

Primer Paso. El coordinador invitará a los participantes a tomar un ejemplar de las policopias, preparadas anteriormente con el esquema que se ofrecerá más adelante. Cada uno, en particular, tratará de elaborar las respuestas a las preguntas del esquema. Se concederá un tiempo prudencial.

Segundo Paso. El coordinador invitará a formar pequeños grupos, ojalá con una técnica que ayude a distensionar los nervios y contribuya a crear un clima de cordialidad. En los pequeños grupos discutirán la respuestas elaboradas en particular, y tratarán de hacer un consenso del grupo sobre el esquema. El esquema ofrece, en su conjunto, una visión de los 3 grandes tipos históricos de la educación como un proceso. El coordinador convidará a los participantes a elaborar una cartelera en la que expresa el grupo la idea que tiene de una educación - instrucción , de una educación - capacitación y de una educación - formación.

Tercer Paso. Consistirá en hacer el plenario con la exposición y sustentación de los esquemas de grupo y de las carteleras.

Sugerencias. El coordinador cuidará combinar oportunamente los cantos para contribuir al clima de familiaridad entre los participantes.

Esquema de la dinámica (Base del trabajo individual y de grupos)

INSTRUCCIÓN = saber. CAPACITACIÓN= hacer. FORMACION = ser

Privilegia Desarrolla Mejora Cualidades Meta Pedagogía______ Métodos Peligros Punto de Partida

Contraindicaciones Obligación Tipo ideal N.B. Este esquema se responde integrando la línea vertical con la horizontal ; v.gr. La Instrucción privilegiado el saber. La capacitación privilegia la técnica. La formación privilegia el saber vivir.

13.- LA CAJA DE LAS SORPRESAS

OBJETIVO : Compartir - intercambiar aptitudes .

PARTICIPANTES : 30 a 40 personas.

RECURSOS HUMANO : caja, papel, lapicero.

INSTRUCCIONES: - Se prepara una caja (puede ser también una bolsa), con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo :

cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.) - Los participantes en circulo. - La caja circulara de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente). - La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal. o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada. - El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas. - El participante que realiza la actividad , seguirá orientando el juego.

14.- DINAMICA EL PISTOLERO
OBJETIVO : Desarrollar la atención. Integrar.
LUGAR : Salón - campo abierto.
NO. PARTICIPANTES : 30 personas.
DESARROLLO : Se hace un circulo y el que dirige señala con la mano a un integrante del grupo, el señalado se agacha y los de los lados se disparan, el primero que lo haga gana y el otro sale. Sucesivamente hasta que solo queden 2, estos se ponen de espaldas se cuenta hasta tres y se disparan habrá un ganador.

15.- DA 3 PALMAS
OBJETIVO : Motivar la integración - distensionar
LUGAR : Salón - campo abierto.
NO. PARTICIPANTES : 25 - 30 Canto : Da 3 palmas, otra vez, nuevamente da 3 palmas, ahí donde estas parado...
DESARROLLO : Se hace un circulo y el que dirige se hace en el centro y comienza el canto, cuando se dice ahí donde estas parado, se hace lo que se le ocurre, Ej. : ahí donde estas parado pisa el que esta a tu lado y así sucesivamente.

16.- RANITAS AL AGUA
INTEGRANTES :25 personas
LUGAR: Salón, patio.
OBJETIVO: Atención , coordinación.
INSTRUCCIONES: El coordinador traza un circulo, alrededor de este se colocan en cuclillas los participantes. Cuando el coordinador diga "Ranitas al agua", los participantes deben saltar fuera del circulo. Cuando diga "a la orilla", todos deben saltar al centro del circulo. Las ordenes deben ser suministradas de tal manera que desconcierten a los participantes. El jugador que ejecuta un movimiento diferente al ordenado por el coordinador, será excluido del juego.

17.- TEMPESTAD
OBJETIVO: Atención - Habilidad
RECURSOS: Humanos - sillas.
PARTICIPANTES : 30 a 40 personas
INSTRUCCIONES: El orientador de la dinámica solicita la colaboración de los participantes para que formen un circulo sentados en sus sillas de trabajo, realizada esta parte, el orientador explica la dinámica que consiste en lo siguiente: Cuando yo

diga olas a la izquierda todos giramos a la izquierda y se sientan, cuando yo diga olas a la derecha giramos a la derecha y nos sentamos y cuando diga Tempestad todos debemos de cambiar de puesto entrecruzados, quien quede de pie pagará penitencia, ya que el orientador se sentará en una de las sillas. Nota : El orientador debe repetir varias veces a la izquierda, a la derecha y estar pilas al cambio de orden para lograr el objetivo. La penitencia la coloca el grupo y después de hacerla, continua orientando la dinámica quien pago la penitencia y así sucesivamente.

18.- LA TECNICA DEL BARCO

(Dinámica de reflexión)

OBJETIVO: Sensibilidad - valores personales

PARTICIPANTES : 40- 50 personas

RECURSOS: Humanos, tablero, tiza, borrador, hojas, lapiceros.

INSTRUCCIONES: El coordinador dibuja un barco, con su tripulación navegando en el mar, en el tablero, explica que la tripulación esta compuesta por un médico, un vaquero, un ingeniero, una prostituta, un deportista, un ladrón, un drogadicto, un sacerdote, un psicopedagogo, un alcohólico, un tecnologo educativo, un pedagogo reeducativo, un obrero, etc. El barco continua su rumbo y de pronto crece el mar y el barco naufraga, logran sacar una pequeña barca en la cual solo caben dos personas uno quien la maneja y otro de la tripulación. La pregunta para el grupo, la cual cada participante debe escribir en su hoja es A quién salvaría usted ? y Por qué lo salvaría ? Luego el coordinador solicita se formen grupos de 6 - 10 - 12 participantes, allí cada uno expone su pensamiento, su criterio; luego en el grupo se nombra un moderador y un relator, analizan los conceptos de cada uno y unifican un criterio por grupo lo exponen en plenaria cuando el coordinador de la señal. Finalmente se saca una conclusión de la dinámica por todos los participantes.

Nota: El coordinador puede buscar otros elementos de reflexión; ejemplo roles familiares, etc.

19.- CONOZCAMOS

(Dinámica de presentación)

OBJETIVO: Lograr una integración grupal y motivación al enriquecimiento personal.

PARTICIPANTES : 40 a 50 personas

RECURSOS: stickers, marcadores, cartulina, ganchos, grabadora, cassette.

INSTRUCCIONES: El coordinador del seminario taller o conferencista, entregará a cada participante un stickers para que escriba su nombre, empezando por el apellido y se lo coloque en su camiseta, solicita formar grupos por la letra del primer apellido. Formados los grupos se presentan con intercambios de frases ejemplo: donde viven, en que trabajan, etc. Por tiempo determinado de 10 minutos, vuelven a sus sillas de trabajo y se les entrega una tarjeta de colores (cartulina) y cada uno debe escribir que es lo que más le gusta en una palabra ej.: trabajar, escuchar música, dar amistad, etc.; se coloca música suave y se les pide a los participantes que caminen por el salón, observando a los compañeros y teniendo en muy en cuenta la palabra que escribió en su

cartulina y que lleva pegada a su camiseta, a la orden del coordinador deben formar grupos por identificación de palabras; se presentan, analizan la expectativa del seminario taller y nombran un moderador, igualmente bautizan el grupo con un nombre ej.: (los tolerantes, los amistosos) ya en grupos organizados y plenamente identificados trabajarán los temas a ver durante el desarrollo del seminario taller. Cada grupo organizará una actividad de clausura del seminario taller o se jugará al amigo secreto para lograr una mayor integración.

20.- EMPAQUETADOS

OBJETIVO: Que el alumno se integre con el grupo. Que el alumno sienta una mayor motivación para la realización de las dinámicas y juegos. Desarrollar la agilidad y la atención de cada uno de los integrantes.

PARTICIPANTES : De 20 personas en adelante, para lograr hacer el juego mas dinámico.

LUGAR: En campo abierto o cerrado pero con buen espacio.

INSTRUCCIONES : Se forman dos círculos con todos los integrantes de la dinámica , un círculo dentro del otro, el círculo de afuera debe ser más amplio que el de adentro, para que cada circulo pueda girar en forma contraria sin ningún problema de estreches. Cabe anotar que el círculo mayor (el de afuera) mira a los de adentro y el círculo menor (el de adentro) se miran entre sí. Los del círculo de afuera se toman las manos entre sí, los del círculo de adentro también se toman las manos entre sí. Procedimiento: El círculo de afuera comienza a girar bien sea al lado izquierdo o derecho y el círculo de adentro gira siempre al lado contrario. Mientras tanto todos los integrantes van cantando una canción cualquiera que sea común para ambos círculos. Al mismo tiempo el moderador, que está por fuera de los círculos, cuando los ve bien concentrados girando y cantando la canción, les grita "PAQUETES DE ... N veces", cualquier número que éste escoja, Ej.: (PAQUETES DE 8 PERSONAS), instantáneamente se deben formar paquetes de 8 personas, se abrazan y agachan lo más pronto posible y el último paquete que se agache ó el que quede incompleto o que le sobren personas, se elimina. Esta ronda se puede hacer varias veces hasta quedar un mínimo número de personas o hasta eliminara todos en general.

21. - EL MARRANITO

OBJETIVO: Buscar la integración de los participantes Fomentar la creatividad de los participantes Estimular la espontaneidad

PARTICIPANTES : 20 a 25 personas para no hacer la dinámica tan monótona.

LUGAR: Espacio abierto o cerrado.

INSTRUCCIONES: Se forma un círculo con todos los integrantes del grupo. Se ubican de pie y se miran entre sí. Luego se ele empieza a decir al compañero del lado derecho, cual es la parte que más le gustaría que le regalara del marranito, y así sucesivamente hasta terminar con el último integrante del círculo, luego, se invierte la dinámica de tal modo que los integrantes de la izquierda deben recibir un beso o un pequeño mordisco del compañero de la derecha en la parte que éste último dijo le gustaba del

marranito. La dinámica termina con el último integrante del lado derecho del compañero.

22.- PAREJAS O PRIMOS

OBJETIVOS: Agilizar los movimientos de los integrantes Fomentar el entusiasmo Fomentar el compañerismo Estimular la concentración, alegría y dinamismo de los compañeros.

PARTICIPANTES : De 20 personas en adelante.

LUGAR: Campo abierto o cerrado pero con buen espacio.

INSTRUCCIONES: Se forma un círculo con todos los integrantes de la dinámica. Todos miran al interior del círculo entre sí, y están de pie, luego se toman las manos. Procedimiento: El círculo empieza a girara a medida que todos van cantando una canción en común. En el termino de un (1) minuto más o menos, el moderador de la dinámica, cuando los ve distraídos, les grita fuerte, "PRIMOS DE .... N personas". Ejemplo: (Primos de 6), y el último grupo que se haya organizado o que esté incompleto o tenga más personas, entonces se elimina, y así sucesivamente hasta eliminar todos los integrantes o si desea deja unos ganadores.

23.- EL REY MANDA

OBJETIVOS : Fomentar la creatividad y dinamismo de los integrantes. Descubrir habilidades Consolidar más al grupo Buscar que los alumnos sean recursivos

INTEGRANTES: Todas las personas que deseen participar.

LUGAR : Espacio cerrado o abierto

INSTRUCCIONES : De acuerdo al número de integrantes, se divide el grupo en dos subgrupos iguales. Ambos subgrupos se ubican de frente. Uno al lado derecho y el otro al lado izquierdo. Cada subgrupo será el Rey en su totalidad y cada subgrupo enviará un mensajero al subgrupo opuesto para recibir una orden. Ejemplo : El mensajero del Rey del lado izquierdo va a recibir una orden del Rey del lado derecho, la cual consiste en que debe dramatizar a un personaje cualquiera del grupo o de uno de los subgrupos, esto se hace sin decir ni una palabra ni se da ninguna señal especifica, este mensajero lo debe hacer lo mejor posible ante su Rey para que pueda ganar puntos. Ellos deben adivinar cual es el personaje y así sucesivamente se envía un mensajero del lado derecho para recibir una orden del Rey del lado izquierdo, para la dramatización se da un tiempo prudente o se aclara que a la tercera equivocación del subgrupo que está intentando adivinar el personaje, entonces se elimina y el punto que le correspondía a éste subgrupo, le es asignado al siguiente y se procede con el mismo subgrupo que se le cedió el punto del otro. El moderador determina la cantidad de puntos y el que tenga el mayor número gana.

24.- DI TU NOMBRE CON UN SON

OPORTUNIDAD : para cualquier grupo que apenas este realizando su primer experiencia como grupo.

OBJETIVOS : Deshinibir al individuo para que se integre y participe de las actividades que se plantean en un grupo nuevo.
INSTRUCCIONES : Primero se les sugiere a los integrantes que formen una mesa redonda. Luego se les explicara a los compañeros que la siguiente actividad la realizaremos de la siguiente manera : Cada uno procederá a decir su nombre pero incluyéndole un ritmo así ; Por ejemplo si el nombre es Oscar entonces dice Yo me llamo Oscar yo soy el rey por donde voy no hay tambor que no suene ni se cimbre cuando paso yo. Y así sucesivamente lo harán todos los integrantes del grupo hasta que de toda la vuelta y llegue al punto de origen. Esta dinámica no solo ayuda para que todos los integrantes se vayan grabando los nombres de unos y otros sino también se vuelvan un poco extrovertidos se integren y puedan desatar toda la creatividad que todo individuo que pertenezca al grupo lleve consigo.

25.- DINAMICA CLASICA O LIBERADORA
OPORTUNIDAD : Para cualquier grupo que lleve más de medio año.
OBJETIVOS : Revisar como se esta empleando la dinámica.
INSTRUCCIONES: Charla sobre dos tipos de dinámica de grupos :
- Clásica : Centrada en el grupo exclusivamente. No preocupación por la sociedad. Excesivo valor por lo sicológico.
- Liberadora : Centrada en las necesidades del pueblo ; se ayuda de dinámicas para arreglar problemas y hacer crecer a las personas, pero concede valor al análisis y transformación de la realidad.

Seguidamente de darles a conocer a los estudiantes los tipos de dinámicas que se conocen comúnmente se les planteara uno de los tipos de dinámica como ejemplo y practica del mismo en este caso lo haremos con el tipo de dinámica clásica así :
Recursos : Salón de clase Anillo Grupo de estudiantes
Integrantes : Se elabora o se lleva a cabo con un grupo de 40 o más integrantes.
Pásalo La actividad consiste en tomar un anillo y a cada uno de los integrantes del grupo entregarles un fósforo y este respectivamente lo ubicara en su boca de allí lo que deberán hacer es pasar el anillo pero introducido en el fósforo de compañero a compañero y así hasta que llegue al punto de origen de allí que se pone en tela de fuego la agilidad y la destreza de los integrantes del grupo, contribuyendo así a que la actividad se torne amena para todos. Luego se les sugerirá a los compañeros que pasen a sus respectivos puestos para así continuar con la actividad, en este caso se les pedirá que cada uno saque una hoja la cual van a marcar con su nombre y deliberan sobre si la dinámica que se realizo en clase puede incluirse entre el tipo de dinámica clásica o liberadora. Seguidamente en mesa redonda se sustentara con el grupo que tipo de dinámica creen que prima en el grupo y sustentar por que eligieron la misma y así llegar a la conclusión que prácticamente lo que prima en el grupo es la dinámica Clásica.

26.- LA RISA DEL CHÁGUALO
OBJETIVOS : Recrear

INTEGRANTES : De 30 a 40 Personas
INSTRUCCIONES : Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separados por 2 mts. Quien dirija el juego tira al centro, un chágualo o zapato. Si cae boca abajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte : si cae bocarriba al contrario. Los que ríen cuando deben estar serios, salen de la fila.

27.- PERSONA, PALABRA, LUGAR
OBJETIVO: Dar ocasión de una comunicación fácil a las personas, conocer la ideología y los valores del grupo. PARTICIPANTES : para grupos de 20 personas.
INSTRUCCIONES :
1- personal, se pide a cada cual escoger una persona, una palabra y un lugar que le sea significativo.
2- por parejas cada cual escucha a su compañero y procura comunicarse con el y conocerlo. Al final se ponen los dos de acuerdo en una sola palabra, persona y lugar (15 minutos)
3- grupos de seis personas en estos grupos cada cual presenta a su compañero y procuran conocerse mas todos, al final los seis se ponen de acuerdo en una persona, palabra y lugar (30 minutos)
4- plenaria cada subgrupo de seis va diciendo que escogió y el por que, el animador va tomando nota de los valores mas significativos y posteriormente hablar sobre estos. (45 minutos) RECURSOS: tablero o papelografo.

28.- GENTE QUE DICE CONOCERSE
OBJETIVOS: mostrar que el conocimiento es superficial
INSTRUCCIONES :
1- Después de que el coordinador se presenta al grupo y explica los objetivos y estilo de trabajo, se les dice al grupo que como ya se conocen, van a entrar en acción a partir de eso que cada uno supone saber de los demás.
2- Subgrupos de seis personas.
3-Saldra un grupo al medio y un compañero dirá lo externo que sepa de su compañero de la derecha y así irán diciendo todos algo de sus compañeros.
4-Una vez terminada la presentación de este grupo, saldrá otro y hará lo mismo y así sucesivamente hasta terminar todos los grupos.

29.- EL NAUFRAGO
LUGAR : campo abierto o salón
OBJETIVOS : formar grupos pequeños, pero de una manera que la gente quede mezclada.
INSTRUCCIONES : El animador busca previamente que condiciones poner - que no queden del mismo grupo o ciudad - tantos hombres y/o mujeres tantos adultos y/o niños alguien con anteojos etc. Dice que en caso de naufragio se deben formar botes salvavidas, con las condiciones anteriores y que en los botes se deben aprender los

nombres de los náufragos, donde nacieron a que grupo o institución pertenecen, que nombre le ponen al bote. Luego se simula un mar agitado y da la orden de formar botes (10). Se hace la plenaria con la presentación de las botes y se les pone a escoger que salvarían del naufragio, para sacar una escala de valores, los grupos se suelen retratar con lo que escogen y es útil para conocerlos.

30.- BABEROS

OBJETIVOS : crear ambiente de familiaridad y algún tipo de conocimiento.
PARTICIPANTES : Más de 10 personas
INSTRUCCIONES :
1-cada persona escribe en una hoja su nombre , edad, gustos, frases, etc., y se la coloca en el pecho.
2-Todos se pasean por la sala procurando relacionarse con los demás al leer lo escrito por el otro. 3-Breve resonancia acerca de como ven el grupo ahora Material hojas ganchos.

31.- LOS CURIOSOS

LUGAR : salón o campo abierto.
OBJETIVOS : conocer que clase de personas participan.
INSTRUCCIONES : (45 minutos)
1-Se solícita la colaboración de unos 8 o 10 voluntarios que sean personas curiosas, pasan delante del grupo (5 minutos)
2- se les pide que por medio de preguntas ayuden a descubrir que personajes hay dentro del grupo.
3- a cada pregunta de los curiosos la gente responde con su nombre y los datos solicitados, por ejemplo: cuantos casados hay, (30 minutos)
4- breve resonancia (10 minutos)

32.- RESONANCIA DEL PROPIO NOMBRE

PARTICIPANTES : 30 personas
OBJETIVOS : valorar el nombre propio y comunicarse entre si.
INSTRUCCIONES :
1- motivación: vamos a tratar de determinar algunos de los mecanismos que todos tenemos y en virtud de los cuales sintonizamos mas con unas personas que con otras sin saber por que.
2- el animador pide al grupo que en estricto orden y en voz alta digan el nombre y apellido.
3- cuando ya hallan oído, se les dice que busquen aquella persona cuyos nombres le gusto o sintonizaron, una vez juntos se comenta por que les gusto el nombre y apellido.
4- resonancia grupal: después de haber comentado se puede preguntar quienes saben el resultado etimológico de su nombre.

33.- IDENTIFICARSE CON EL LUGAR

INSTRUCCIONES : 30 personas
LUGAR : campo abierto
OBJETIVOS: Hacer una presentación de las personas y a su vez conocer sus intereses y valores.
INSTRUCCIONES :
1-motivacion; invitar a la gente a conocer el sitio y buscar algo, un cuadro, estatua, etc. que les llame la atención.
2-Recorido del lugar, con un silencio relativo y separados.
3- cada cual se presenta, que escogió y por que: inclusive se pueden hacer preguntas para profundizar
4- al final el animador resume las motivaciones del grupo: este es un grupo efectivo, escogió el deporte, naturaleza, etc.
5- resonancia se pide comentar lo realizado.
RECURSOS: tablero o papelografo.

34.- CONEJO, MURO , PISTOLA
PARTICIPANTES : 20 a 30 personas
LUGAR : campo abierto o salón amplio
OBJETIVOS : Que los integrantes coloque atención y reacciones frente a una respuesta, sirve también para destencionar al grupo.
INSTRUCCIONES: Se divide el grupo en dos que quede con igual numero de participantes, los cuales deberán ser ubicados en dos hileras, un grupo un grupo frente al otro, de cada grupo eligen un coordinador, los cuales se ubicaran en el centro de los dos grupo , quedando de espalda a ellos y mirándose cara a cara los dos coordinadores con las manos atrás. Ellos le señalaran a su respectivo grupo que movimiento deberán realizar utilizando como medio de comunicación las manos: si le ha ce la señal con el dedo índice y el anular quiere decir que esta señalando las orejas de el conejo, si su señal es en forma de pistola tendrán que disparar y decir pum pum, y si la señal es con la mano abierta, tendrán que hacer como una pared extendiendo los brazos arriba. Los coordinadores no podrán mirar al grupo o decirles que movimiento quieren que realice, ganara el equipo que mas puntos haga, lo cual se llevara de la siguiente forma: el conejo le gana al muro puesto que lo puede saltar. La pistola mata al conejo , pero no le gana a la pared.

35.- LA PALMADA HUY HUY
LUGAR : campo abierto o salón amplio
OBJETIVOS : reforzamiento de la memoria y fijar la atención.
INSTRUCCIONES : Los participantes se colocan de forma circular de pie o sentados, escogen un numero por ejemplo el siete y sus múltiplos, la numeración puede ser progresiva o regresiva. Un jugador inicia así 1,2,3,4,5, en vez de 7 da una palmada y dice huy , huy después de unos minutos y cuando se llega al múltiplo ejemplo 35 se regresa 34,33, 32 dando también la palmada huy huy en el momento de decir los múltiplos, quien se equivoque se elimina del juego.

36.- LOS MOSQUITOS

PARTICIPANTES : todas las personas que quieran.
LUGAR : Salón de clase, patio.
OBJETIVOS: agilidad, destreza.
INSTRUCCIONES : Se hace un circulo con todos los participantes, luego se explica como se acomodan las mano al lado de las orejas simulando las alas del mosquito, el que esta en el centro dispara, al que le disparan se debe agachar y los de su lado derecho e izquierdo hacer como mosquito, sino irán saliendo del juego.

37.- TAREA

OBJETIVOS: de que se logre la reflexión.
PARTICIPANTES : 20 personas. Formación: participantes en circulo, cada uno recibe un papel y un lápiz.
INSTRUCCIONES : El dirigente pide a cada participante que haga una tarea en el papel la mas difícil que encuentre, que será realizada por el vecino de la derecha, todos deben firmar, cuando todos hallan escrito la prueba, el dirigente recoge los papeles y declara que se ha cambiado la regla del juego y la prueba ya no será realizada por el vecino, sino por el que la escribió. El dirigente debe recordar el espíritu deportivo del juego.

38.- YO SE QUIEN SABE LO QUE USTED NO SABE

PARTICIPANTES : mas de 10 personas.
LUGAR : campo cerrado
OBJETIVOS: dar información clara y breve sobre un tema.
INSTRUCCIONES : Después de elegido el tema , se pide a las personas que hagan preguntas breves sobre lo que no saben de el. (30) Se forman subgrupos de 4 personas. En plenaria se van leyendo las preguntas y el subgrupo que la sepa responder la pide (15) Se da tiempo para que los subgrupos estudien las preguntas y preparen las respuestas, que debe ser clara y breve (45) Plenaria se escuchan las respuestas y aclaraciones.
RECURSOS: papeletas en blanco.

39.- TEMORES Y ESPERANZAS:

PARTICIPANTES : mas de 10 personas
LUGAR : campo abierto y cerrado.
OBJETIVOS: Dejar aflorar los sentimientos y preocupaciones dela gente para llegar a los primeros temas de interés o inquietud.
INSTRUCCIONES :
1- Motivación breve, luego a todas las personas se les puede escribir personalmente y sin mayor orden sus temores y esperanzas con relación a...(15)
2- El coordinador pide que cada cual escoja los dos mas fuertes.

3- cada persona va leyendo uno sin explicarlo, y el coordinador lo va anotando, procurando sintetizar en el tablero o papelografo, hay que agilizar este paso y motivar a la gente para que hagan el esfuerzo de escucharse, se hace una segunda vuelta para que digan aquello que no han mencionado (35)
4- Se enumera los datos : los participantes eligen las dos que mas les impresiones (15)
5- se escogen de los que mas votos tuvieron dos temores y dos esperanzas (15)
6- por grupos de hace una cartelera sintetizando lo dicho.(15)
7-plenaria para analizar temores y esperanzas.

40.- INTERPRETAR SIMBOLOS
PARTICIPANTES : mas de 20 personas
LUGAR : salón o campo abierto
OBJETIVOS: descubrir lo que el grupo piensa, su marco teórico sobre un tema idea, etc.
INSTRUCCIONES :
1-Motivacion sobre la importancia de expresar no solo con conceptos sino con símbolos
2- se pide al estudiante dibujar un símbolo sobre el tema que interesé
3-Se van interpretando los símbolos de uno en uno. En grupos de 6.
4-Cada grupo dibuja su símbolo tratando de recoger elementos significativos dentro de cada sub grupo.
5- Plenaria un grupo expone y los demás tratan de interpretarla.

41.- POR CUALIDADES:
OPORTUNIDAD : para personas que algo se conocen.
OBJETIVOS : decirse las cualidades que se desconocen.
INSTRUCCIONES :
1- Motivación: Para una mayor integración grupal será provechoso el que cada miembro del grupo procure conocer y resaltar las cualidades de su compañero.
2-En una papeleta cada uno escribe el nombre de una de las personas del grupo y al lado una cualidad que caracterice a la persona, se colocan en la pared y las personas van pasando y añadiendo otra cualidad en cada sobre.
3- Resonancia: se hará resaltar lo bueno y lo malo de cada persona.

42.- QUIEN SOY
OPORTUNIDAD : para grupos interesados en conocerse
LUGAR : salón o campo abierto
OBJETIVOS: conocimiento y comunicación interpersonal.
INSTRUCCIONES :
1- la vida merece vivirse pero solo viven los que luchan, los que saben quienes son, los que quieren ser, te invitamos a reflexionar con la mayor seriedad.
2- se entrega una hoja con lo siguiente: quien soy yo enumera tus cualidades y debilidades que quiero ser:

3-Una vez concluida la reflexión personal, se hará una plenaria , comentando como les pareció la actividad.

43.- PRESENTACION CON FOTOS

OPORTUNIDAD : para grupos que casi no se conocen
OBJETIVOS: facilitar la comunicación entre el grupo.
LUGAR : salón o campo abierto
INSTRUCCIONES :
1- se colocan en una mesa una serie de fotos enumerándolas con lápiz.
2- los participantes la miran y eligen con la que mas se identifiquen.
3- formas grupos de 8 personas y comentan por que la eligieron y eligen una la cual los va a representar.
4- plenaria, por que la escogieron, como se sintieron.

44.- SONDEO DE MOTIVACIONES

OBJETIVOS : comenzar a conocerse
PARTICIPANTES : más de 10 personas
LUGAR : salón o campo abierto
INSTRUCCIONES :
1-Motivacion cada vez que iniciamos algo debemos preguntarnos sobre que es, como estamos, y que pretendemos.
2- reflexión personal: responder: A que se ha venido hoy a clase? En que estado de animo me encuentro. Que espero en este día? Que estoy dispuesto a aportar para la realización con mis ideas y esperanzas. 3- plenaria comentario de lo realizado.

45.- COMO ME VEN EN EL GRUPO

OBJETIVOS: descubrir el valor de cada persona en el grupo.
LUGAR : salón o campo abierto
INSTRUCCIONES :
1- Motivación: En muchas ocasiones no nos damos cuenta como nos ven los miembros del grupo, y por medio de este ejercicio lo sabremos.
2 reflexión individual con base en el cuestionario.
3- Se leen los cuestionarios de todos los integrantes del grupo.
4- Plenaria.

46.- TALLER DE COMUNICACION GRUPAL

OBJETIVOS : analizar la comunicación en grupo - motivación, dentro de cada grupo hay formas de rechazo o aceptación.
LUGAR : salón o campo abierto - Reflexión personal.
1- cuando entro de nuevo a un grupo me siento?
2 cuando el grupo empieza a trabajar yo ?
3 cuando otras personas me conocen por primera vez ellas?
4 cuando estoy en un nuevo grupo solo me siento bien si?

5 cuando la gente guarda silencio yo?
6-Cuando alguno habla mucho yo?
7- en un grupo siento temores de?
8-Cuando alguien me ataca yo?
9-Me siento herido mas fácilmente cuando?
10- aquellos que me conocen bien piensan que yo?
11- me siento solo en un grupo cuando?
12- solo confío en aquellos que?
13-La gente me quiere cuando?
14- mi gran fuerza personal es?
15- yo soy?
16-Estoy triste cuando?
17-Me siento ansioso cuando?
Reflexión grupal, intercambio de datos.

47.- EL AMA DE CASA
OPORTUNIDAD : grupo muy grande , poco tiempo.
LUGAR : salón o campo abierto
OBJETIVOS: crear un ambiente de familiaridad y la integración del grupo.
INSTRUCCIONES :
1- se forma un circulo con sillas.
2-A cada silla se le otorga el nombre de un objeto que pertenezca a la cocina.
3- cada participante ocupa la silla y recibe su nombre.
4- luego el moderador dirá el ama de casa paso revisando y vio que faltaba x objeto de la cocina.
5- la persona que posea el nombre de ese objeto contestara: x objeto no hace falta, hace falta y.
6- si se equivoca alguien pasara al lado izquierdo del moderador, rotando así todos los puestos.

48.- VOLUNTARIOS PARA FORMAR UN GRUPO
OPORTUNIDAD : para cuando se va a explicar la formación de grupos, el mínimo de participantes puede ser pequeño o grande.
LUGAR : salón o campo abierto
OBJETIVOS: mostrar la importancia de preparar el terreno, antes de formar grupos, despertando interés, motivando, creando inquietudes.
INSTRUCCIONES :
1- sin mayor motivación se pide que salgan al frente 8 voluntarios.
2- preguntar al resto del grupo por que no salieron.
3- preguntar a los otros por que salieron.
4-Plenaria diversidad de temores e inquietudes de las personas frente a determinada situación.

49.- SOCIODRAMA CLASES DE GRUPOS

OBJETIVOS: que se aprecie el sentido de colaboración y trabajo en equipo.
LUGAR : salón o campo abierto
INSTRUCCIONES :
1- Motivación: en todo grupo humano se dan diversas actitudes que conviene estudiar para prevenir los daños que un mal grupo puede hacer en el conjunto.
2- sociodrama: se divide el grupo en cuatro subgrupos y por suerte se les entrega una hoja con las características de cuatro grupos diferentes.
A- grupo cerrado: Un grupo con rosca en donde no dejan participar a nadie.
B- grupo cianuro: todo lo miran con actitud de critica destructiva.
C- grupo montón: Unidos sin ningún interés por que cada uno busca lo suyo.
D- Grupo integrado: colaboración y amistad entre sus integrantes.
3- presentación, discusión, conclusiones.

50.- COHESION DE GRUPO

OPORTUNIDAD : momentos de conflictos por relaciones humanas.
OBJETIVOS: evaluar la confianza y cohesión grupal.
LUGAR : salón o campo abierto
INSTRUCCIONES :
1- motivación, importancia de evaluar
2- quien coordina la reunión muestra el gráfico o dibujo explicando cada parte, desunión, unión, conflicto y acomodación, muestra luego como en cualquier grupo siempre existe algo de tensión que puede afectar mas la unión o la acomodación o ambas, pide a los participantes pintar el mapa del grupo propio y colocar el espacio de tensión en donde crea que mejor podría quedar.
3-Cada participante explicara por que puso ese sitio de tensión y el problema que encuentra en el grupo.
4-Se da una explicación sobre cada uno de los puntos tenidos en cuenta y se detectan los principales problemas de grupo.

51.- PLANEACION PUENTE

OPORTUNIDAD : para grupos que nunca ha planeado en serio.
LUGAR : salón o campo abierto
OBJETIVOS: abrir perspectivas para una buena planeación interior.
INSTRUCCIONES :
1- Comparación: se compara la planeación con un puente, en una orilla actual del grupo, en la otra lo que quisiera ser, necesidades de tener el puente para llegar
2- Interrogantes Como es nuestra realidad actual? Como desearíamos que fuera el futuro? 3- Plenaria: se escucha a los grupos y se sintetiza

52.- EL ARBOL

OPORTUNIDAD : para grupos que tienen suficientes datos sobre la realidad.
OBJETIVOS: clasificar esos datos y ver mas claros cuales son las causas.

LUGAR : salón o campo abierto
INSTRUCCIONES :
1- Comparación un árbol en la raíz causas particulares que engendran la situación, el tallo causa central, y las ramas las consecuencias.
2- por grupos se dibujan los arboles
3- Plenaria: comparar sobre todo los tallos y discutir sobre las causas estructurales

53.- PANEL
OPORTUNIDAD: para grupos que exigen una agilidad mayor.
OBJETIVOS: ofrecer la exposición de un tema controvertido de una manera espontanea e informal.
LUGAR : salón o campo abierto
INSTRUCCIONES :
A- reunión previa para preparar con los panelistas expertos en la materia
B- dialogo de los panelistas con la orientación del coordinador.
C- Al final invitara a los expositores a que cada cual haga un breve resumen de sus ideas.

54.- PROGRAMAS RADIALES
OPORTUNIDAD :Para horas pesadas y hacer variadas las exposiciones.
OBJETIVOS: expresar algunos puntos o temas interesantes.
LUGAR : salón o campo abierto
INSTRUCCIONES :
1- cada subgrupo prepara una emisión radial de 10 minutos sobre el tema que deba expones.
2- Plenaria cada grupo presenta su programa radial.
3- Resonancia: ante los mensajes, aclaraciones, etc.

55.- LA REJA
OPORTUNIDAD :Cuando hay que estudiar un texto o articulo largo y se quiere reemplazar con esto una conferencia.
OBJETIVOS: enterarse del contenido de un texto extenso.
INSTRUCCIONES :
1-Se divide el texto por partes
2- se hacen tantos grupos como numero de textos halla.
3- se numeran los integrantes de cada grupo.
4- se reúnen los subgrupos de acuerdo a la numeración y quedan reunidos los de diferentes grupos. 5- Plenaria se comenta lo mas interesante.

56.- FILA DE LIDERES
OPORTUNIDAD : grupos donde las personas ya se conocen.
OBJETIVOS: revisar las ideas sobre liderazgo.
INSTRUCCIONES :

1- se pide pasar al centro unas 10 personas
2- a los voluntarios se les indica que se coloquen en fila y en silencio,
3- quienes crean haber ejercido mayor liderazgo deben pararse adelante
4- el que no este de acuerdo con la posición que ocupa alguien podrá subirlo o bajarlo y este debe dejarse
5- síntesis final: Que entendieron por liderazgo y que liderazgo reconocieron.

57.- DECALOGOS

OPORTUNIDAD :Para deportistas o personas interesadas en defender ciertos valores.
OBJETIVOS: concientizar sobre los valores e interiorizar.
INSTRUCCIONES :
1- Motivación sobre el tema
2- cada cual escribe 10 mandamientos sobre el tema
3- luego se hacen subgrupos para leer lo escrito y se saca uno solo.
4- plenaria

58.- PALABRA IMPACTANTE

OBJETIVOS : poner a la gente a reflexionar
LUGAR : salón o campo abierto
INSTRUCCIONES
1-Previamente escribir en varias partes, piense, comparta, ame.
2-Formar grupos motivados para que reflexionen sobre el significado de estas palabras.
3- plenaria cada subgrupo expone y luego se hace una síntesis de esto.

59.- 150 MILLONES SIENTEN HAMBRE

OPORTUNIDAD : para un grupo que comience a concientizarse
OBJETIVOS : sensibilizar a las personas del problema y descubrir las causas.
LUGAR : salón o campo abierto
INSTRUCCIONES : se coloca un papelografo con la siguiente frase: 150 latinoamericanos sufren problemas de desnutrición, se insiste en que por mas grande que sea el problema no lo sentimos. Se reta para que por subgrupos hagan un trabajo para concientizar a las personas del problema. Plenaria: como les pareció, como se sintieron.

60.- LA CANOA

OBJETIVOS : despertar intereses por las diversas actividades de motricidad.
LUGAR : salón o campo abierto
INSTRUCCIONES : Se forma un circulo y se dice: Pilotea la canoa, paula que nos vamos a voltear, que este río esta creciendo y e voy a canaletear ay paula, ay paula te voy a canaletear. Luego de aprenderla se canta en ronda haciendo una serie de

movimientos con nuestro cuerpo. Y así se realiza hasta que uno de l os dos grupos y no posea coordinación.

61.- LA CARRERA DE GLOBOS

OBJETIVOS: desarrollar agilidad en cada participante.
PARTICIPANTES : 20-40
LUGAR : cancha ,salón.
RECURSOS: globos y sillas.
INSTRUCCIONES : dos equipos en fila cada jugador tiene un globo, a la señal del director los dos primeros jugadores deben inflar el globo y luego sentarse en ellos hasta reventarse, solo cuando los hallan reventando continua el siguiente y gana la fila que primero termine.
Dinámicas de grupo por ISABEL CRISTINA CUELLAR
Dinámicas



¡Gira a la derecha!

100 Formas de Animar Grupos:

Juegos para Usar en Talleres, Reuniones y la Comunidad

INDICE

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todos aquellos que han contribuido a esta publicación. Gracias en particular al personal y a los asesores de las organizaciones enlace de la Alianza por sus contribuciones, al secretariado de la Alianza y a los socios clave en África, Asia, América Latina y Europa del Este. También, queremos dar crédito a las siguientes publicaciones de las cuales hemos extraído aportes para el presente material: **Games for Training**, Ross Kidd, PEER Botswana, **Listening for Health**, International Catholic Child Bureau and Child-to-Child Trust, 1997 y **Gamesters' Handbook - 140 Games for Teachers and Group Leaders**, Donna Brandes and Howard Phillips, 1990. Las ilustraciones de esta publicación son de Petra Rohr-Rouendaal.

INTRODUCCIÓN

La Alianza Internacional contra el VIH/SIDA (la Alianza) es una organización no gubernamental que apoya a comunidades en países en vías de desarrollo para hacer una contribución significativa en la prevención del VIH, atención al SIDA y apoyo a niños afectados por la epidemia. Desde su creación en 1993, la Alianza ha dado apoyo financiero y técnico a ONGs y OBCs de más de 40 países. Además, la Alianza promueve buenas prácticas en comunidades de sus respuestas hacia el VIH/SIDA, más en líneas generales a través de evaluaciones, investigaciones de operaciones, el desarrollo de materiales y herramientas para entrenamiento así como también de actividades para políticas y cabildeo.

100 Formas de Animar Grupos: Juegos para Usar en Talleres, Reuniones y la Comunidad es parte de una series de recursos que la Alianza está desarrollando para estimular la participación en la práctica. Es una compilación de técnicas de animación, rompehielos y juegos que pueden ser usados por cualquier persona que esté trabajando con un grupo de personas, ya sea en un taller, en una reunión o en la comunidad.

¿POR QUÉ USAR TÉCNICAS DE ANIMACIÓN?

Los facilitadores usan juegos por varias razones diferentes, inclusive para ayudar a que las personas se conozca unas a otras, incrementando los niveles de energía o entusiasmo, estimulando el desarrollo de equipos o haciendo que la gente piense sobre un problema en particular. Los juegos que ayudan a que las personas se conozcan entre sí y que ayudan a relajarse se llaman **rompehielos**. Cuando la gente se ve somnolienta o cansada, las **técnicas de animación** pueden ser usadas para hacer que la gente se mueva y para darles más entusiasmo. Otros juegos pueden ser usados para ayudar a pensar a las personas sobre problemas y puede ayudar a solucionar problemas que las personas puedan enfrentar cuando trabajan juntas. Los juegos también pueden ayudar a que la gente piense creativa y lateralmente.

Esta guía incluye todos estos tipos diferentes de juegos - en ningún orden en particular - y los facilitadores pueden escoger aquellos que sean más apropiados para sus propósitos y contextos específicos.

COSAS QUE SE DEBEN CONSIDERAR CUANDO SE USEN LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

- ✔ Durante un taller o una reunión, trate de usar técnicas de animación frecuentemente, cuando la gente se vea adormilada o cansada o para crear un descanso natural entre actividades.
- ✔ Trate de escoger juegos que sean apropiados para el contexto local; por ejemplo, piense cuidadosamente sobre la utilización de juegos que consisten en tocar a otras personas, en particular, cuando se tocan diferentes partes del cuerpo.
- ✔ Trate de escoger juegos en los que todos puedan participar y sea sensible a las necesidades y circunstancias del grupo. Por ejemplo, algunos de estos juegos pueden excluir a personas con discapacidades, tales como dificultades al caminar o al oir, o personas con diferentes niveles de habilidades para leer y escribir.
- ✔ Trate de garantizar la seguridad del grupo, particularmente en juegos que consistan en correr. Por ejemplo, trate de asegurarse que haya suficiente espacio y que el suelo esté despejado.
- ✘ Trate de no solo usar juegos competitivos, sino también juegos que incentiven el desarrollo del trabajo en equipos.
- ✘ Trate de evitar que las técnicas de animación duren mucho tiempo. Hágalas breves y continúe con la siguiente actividad planeada cuando todos hayan tenido la oportunidad de moverse y ¡despertarse!

1 HOLA HOLA

Los participantes se ponen de pie y forman un círculo. Una persona camina alrededor del círculo, por la parte exterior y toca a alguien en el hombro. Esa persona camina alrededor del círculo en la dirección contraria, hasta que las dos personas se encuentren frente a frente. Se saludan mutuamente tres veces por sus nombres en su idioma. Luego las dos personas corren en direcciones opuestas alrededor del círculo, hasta tomar el lugar vacío. La persona que pierde camina alrededor del círculo otra vez y el juego continúa hasta que todos hayan tenido un turno.

2 JUEGO DE MALABARISMOS CON PELOTAS

Todos se ponen de pie y forman un círculo pequeño. (Si el grupo es muy grande, será necesario dividirlo en dos círculos.) El facilitador empieza por tirar la pelota a alguien en el círculo, diciendo el nombre de esa persona al tirar la pelota. Continúe tomando y tirando la pelota, estableciendo un modelo para el grupo. (Cada persona debe recordar quién le tiró la pelota y a quién se la ha tirado.) Una vez que todos hayan recibido la pelota y un modelo haya sido establecido, incorpore una o dos pelotas más, para que siempre hayan varias pelotas en uso al mismo tiempo, copiando el mondelo establecido.

3 NOMBRES Y ADJETIVOS

Los participantes piensan en un adjetivo para describir cómo se sienten y cómo están. El adjetivo debe empezar con la misma letra que sus nombres; por ejemplo, "Soy Fernando y estoy feliz". O "Soy Inés y me siento increíble". Al pronunciar el adjetivo, también pueden actuar para describirlo.

4 TRES VERDADES Y UNA MENTIRA

Todos escriben sus nombres y tres cosas verdaderas y una falsa acerca de sí mismos en una hoja grande de papel. Por ejemplo, *'A Alfonso le gusta cantar, le encanta el fútbol, tiene cinco esposas y le encanta la ópera'*. Luego los participantes circulan con sus hojas de papel. Se unen en parejas, enseñan sus papeles a cada uno y tratan de adivinar cuál información es mentira.

5 CONTACTO VISUAL

De pie, los participantes forman un círculo. Cada persona hace contacto visual con otra persona en el lado opuesto del círculo. La pareja camina a través del círculo y cambia posiciones, mientras mantienen contacto visual. Muchas parejas pueden cambiar posiciones al mismo tiempo y el grupo debe tratar de asegurarse que todos en el círculo hayan sido incluidos en el intercambio. Empiece por intentar hacerlo en silencio y luego intercambie saludos en el centro del círculo.



6 EMPAREJAR LAS TARJETAS

El facilitador escoge una cierto número de frases bien conocidas y escribe la mitad de cada frase en un pedazo de papel o en una tarjeta. Por ejemplo, escribe '*Feliz*' en un pedazo de papel y '*Cumpleaños*' en otro. (El número de pedazos de papel debe ser el mismo que el número de participantes en el grupo.) Los pedazos de papel doblados se ponen en un sombrero. Cada participante toma un pedazo de papel del sombrero y trata de encontrar al miembro del grupo que tiene la otra mitad de su frase.



7 ESPACIO A MI DERECHA

Los participantes se sientan formando un círculo. El facilitador se asegura que el espacio a su derecha se mantenga vacío. Luego le pide a un miembro del grupo que venga a sentarse en el espacio vacío; por ejemplo, "Me gustaría que Lili venga y se siente a mi derecha". Lili se mueve y ahora hay un espacio a la derecha de otro participante. El participante que está sentado junto al espacio vacío dice el nombre de otra persona diferente para que venga a sentarse a su lado derecho. Continúe hasta que todo el grupo se haya movido una vez.

8 LO QUE TENEMOS EN COMÚN

El facilitador dice una característica de las personas en el grupo, como '*tener hijos*'. Todos aquellos que tengan hijos deben moverse hacia un lado del salón. Cuando el facilitador dice más características, *como 'les gusta el fútbol'*, las personas con esas características se mueven al lugar indicado.

9 ¿QUIÉN ES EL LÍDER?

Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona se ofrece de voluntario para salir del salón. Después que haya salido, el resto del grupo escoge un 'líder'. El líder debe hacer una serie de acciones, como aplaudir, zapatear, etc., que luego son imitadas por todo el grupo. El voluntario regresa al salón, se para en el centro y trata de adivinar quién es el líder que ejecutó las acciones. El grupo no mira al líder para protegerlo. El líder debe cambiar sus acciones a intervalos regulares sin que lo pillen. Cuando el voluntario encuentra al líder, se une al círculo y la persona que era el líder sale del salón para permitir que el grupo escoja a un nuevo líder.

10 ¿QUIÉN ERES?

Pida que un voluntario salga del salón. Mientras el voluntario está afuera, el resto de los participantes escogen una ocupación para él/ella, tal como chofer o pescador. Cuando el voluntario regresa, el resto de los participantes actúan las actividades. El voluntario debe adivinar la ocupación que ha sido escogida para él/ella según las actividades que sean actuadas.

11 ¿QUÉ TIPO DE ANIMAL?

Pida a los participantes que se dividan en pajeras y que formen un círculo. Ponga suficientes sillas en el círculo para que todas las parejas, excepto una, tengan asientos. En secreto, cada pareja decide qué tipo de animal va a ser. Los dos participantes sin sillas son los elefantes. Estos caminan por el círculo diciendo los nombres de diferentes animales. Cuando adivinan correctamente, los animales que han sido nombrados tienen que pararse y caminar detrás de los elefantes, actuando como los animales que representan. Esto continúa hasta que los elefantes ya no puedan adivinar más. Luego ellos dicen "Leones!" y todas las parejas corren hacia las sillas. La pareja que se queda sin sillas se convierte en los elefantes en el siguiente turno.

12 EL GUIÑO ASESINO

Antes de iniciar el juego, pida a alguien que sea 'el asesino', manteniendo en secreto su identidad. Explique que una persona del grupo es el asesino y que esa persona puede matar a la gente sólo con un guiño. Entonces todos se pasean por el salón en diferentes direcciones, manteniendo contacto visual con cada persona que pasa por su lado. Si el asesino le guiña el ojo, tiene que pretender que está muerto. Todos tienen que tratar de adivinar quién es el asesino.

13 EL SOL BRILLA EN...

De pie o sentados, los participantes forman un círculo pequeño con una persona en el centro. La persona en el centro grita "el sol brilla en..." y dice un color o un artículo de vestir que alguien en el grupo tenga. Por ejemplo, "el sol brilla en todos los que llevan algo azul" o "el sol brilla en todos los que llevan calcetines" o "el sol brilla en todos los que tienen ojos cafés". Todos los participantes que tienen estos atributos deben cambiar lugares entre sí. La persona en el centro trata de tomar el lugar de los que se han movido, y así se queda otra persona en el centro sin lugar. La nueva persona en la mitad grita "el son brilla en..." y dice nombres de diferentes colores o tipos de ropa.

14 COCOTERO

El facilitador enseña al grupo cómo deletrear C-O-C-O-T-E-R-O usando sus brazos y el resto de su cuerpo. Luego todos los participantes juntos tratan de hacer lo mismo.

15 ESCRITURA CON EL CUERPO

Pida a los participantes que escriban sus nombres en el aire con una parte de sus cuerpos. Puede ser que escojan usar el codo o una pierna, por ejemplo. Continúe de esta manera hasta que todos hayan escrito sus nombres con varias partes de sus cuerpos.

16 NOMBRES EN EL AIRE

Pida a los participantes que escriban sus nombres en el aire, primero con su mano derecha y luego con su mano izquierda. Finalmente, pídales que escriban sus nombres en el aire con ambas manos al mismo tiempo.

17 MIEMBROS DE LA FAMILIA

Prepare tarjetas con los nombres de los miembros de la familia, agregue palabras que representen a miembros de una familia, puede usar diferentes tipos de profesiones, como Madre Agricultora, Padre Agricultor, Hermana Agricultora y Hermano Agricultor. O puede usar nombres de diferentes animales o frutas. Cada familia debe tener cuatro o cinco miembros. Dé a cada persona una de las tarjetas y pídales que se paseen por el salón. Explíqueles que cuando usted diga "reunión familiar" todos deben tratar de formar un "grupo familiar" lo más rápido posible.

18 ¿QUIÉN SOY?

Ponga el nombre de diferentes personas famosas en la espalda de cada participante, de manera que ellos no puedan verlo. Pida a los participantes que se paseen por el salón, haciéndose preguntas entre ellos sobre la identidad de su persona famosa. Las preguntas sólo pueden ser respondidas con "sí" o "no". El juego continúa hasta que todos hayan descubierto quiénes son.

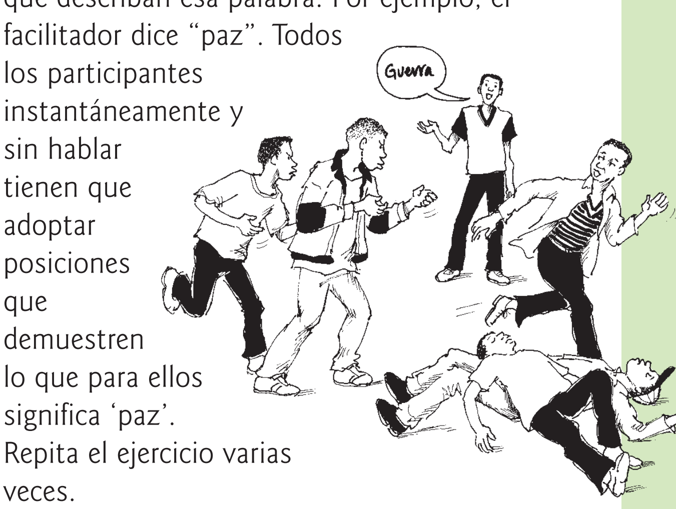


19 As Y Bs

Pida a todos que escojan en silencio a alguien en el salón para que sea su persona 'A' y a alguien más que sea su persona 'B'. No hay un criterio en particular para hacer sus elecciones las selecciones son completamente individuales. Cuando todos hayan hecho sus elecciones, pídales que se acerquen lo más posible a sus respectivas personas 'A', y al mismo tiempo se alejen lo más posible de sus personas 'B'. Las personas pueden moverse rápidamente, pero no deben tocar o sostener a nadie. Después de unos poco minutos, los participantes paran e invierten el proceso, acercándose a sus personas 'B' y evitando a sus personas 'A'.

20 GRUPO DE ESTATUAS

Pida al grupo que se mueva por el salón, moviendo y soltando sus brazos y relajando sus cabezas y sus cuellos. Después de un momento, diga una palabra. El grupo debe formar estatuas que describan esa palabra. Por ejemplo, el facilitador dice "paz". Todos los participantes instantáneamente y sin hablar tienen que adoptar posiciones que demuestren lo que para ellos significa 'paz'. Repita el ejercicio varias veces.



21 MOVERSE HACIA EL ESPACIO

Pida a todos que escojan un lugar en particular en el salón. El juego inicia parándose en su 'lugar'. Pida que caminen por el salón y hagan una acción en particular, por ejemplo saltando en un pie, saludando a todos los que llevan ropa azul o caminando de espaldas, etc. Cuando el facilitador dice "pare", todos deben correr hacia sus espacios originales. La persona que llegare a su espacio primero será el siguiente líder y podrá pedir al grupo que hagan lo que él/ella quiera.

22 EL JUEGO DEL PLÁTANO

Seleccione un plátano u otro objeto, por ejemplo un llavero. Los participantes de pie forman un círculo con las manos detrás de sus espaldas. Una persona se ofrece como voluntario para pararse en el centro. El facilitador camina por la parte de afuera del círculo y secretamente pone el plátano en las manos de alguien. Entonces el plátano se pasa discretamente alrededor del círculo detrás de los participantes. El trabajo del voluntario en el centro es estudiar las caras de las personas y descubrir quién tiene el plátano. Cuando tenga éxito, el voluntario toma su lugar en el círculo y el juego continúa con una persona nueva en el centro.

23 PASEOS EN TAXI

Pida a los participantes que simulen estar subiendo a unos taxis. Los taxis solo pueden llevar cierto número de personas, como dos, cuatro u ocho. Cuando los taxis paran, los participantes tienen que correr para formar grupos con la misma cantidad de personas que en su taxi. Este es un juego útil para dividir en grupos a los participantes al azar.

24 ENSALADA DE FRUTAS

El facilitador divide a los participantes en un número igual de tres o cuatro frutas, tales como naranjas o plátanos. Luego los participantes se sientan en sillas formando un círculo. Una persona tiene que pararse en el centro del círculo. El facilitador dice el nombre de una fruta, como 'naranjas' y todas las naranjas tienen que cambiarse de puesto entre ellas. La persona que está en el centro trata de tomar uno de los asientos cuando los otros se muevan, dejando a otra persona en el centro sin silla. La persona en el centro dice otra fruta y el juego continúa. Cuando se dice 'ensalada de frutas' todos tienen que cambiar de asientos.

25 "PRRR" Y "PUKUTU"

Pida a todos que se imaginen a dos pájaros. Un pájaro dice 'prrr' y el otro dice 'pukutu'. Si usted dice 'prr', todos los participantes deben pararse de puntillas y mover sus codos de lado a lado, como si fueran un pájaro encrespando sus alas. Si usted dice 'pukutu', todos tienen que quedarse quietos y no mover ni una pluma.





26 BAILANDO SOBRE PAPEL

Los facilitadores preparan hojas de periódico o pedazos de tela del mismo tamaño. Los participantes se dividen en parejas. A cada pareja se le da lo mismo, ya sea una hoja de periódico o un pedazo de tela. Las parejas bailan mientras el facilitador toca música o da palmadas con las manos. Cuando la música o las palmadas paran, cada pareja debe pararse en su hoja de periódico o en su pedazo de tela. La próxima vez que la música o las palmadas paren, la pareja tiene que doblar por la mitad su papel o tela antes de pararse sobre ella. Después de varios turnos, el papel o la tela se hacen muy pequeños porque han sido doblados una y otra vez. Es cada vez más difícil que dos personas se paren sobre el papel o la tela. Las parejas que tengan alguna parte de su cuerpo en el suelo, quedan 'fuera' del juego. El juego continúa hasta que una pareja gane.

27 MAREA SUBE/MAREA BAJA

Dibuje una línea que represente la orilla del mar y pida a los participantes que se paren detrás de ella. Cuando el facilitador grite "Marea baja!" todos saltan hacia adelante, en frente de la línea. Cuando el líder grite "Marea sube!" todos saltan hacia atrás, detrás de la línea. Si el facilitador grita "Marea baja!" dos veces seguidas, los participantes que se muevan tendrán que salir del juego.

28 AUTOBUSES DE DELHI

Este juego puede ser llamado con el nombre de cualquier tipo de transporte local. Seleccione un número de 'chóferes'. Asigne un cierto número de pasajeros que el chofer tiene que recoger. (Asegúrese de haber contado correctamente, para que nadie se quede sin transporte!) Pida a los chóferes que vayan por el salón haciendo ruidos de vehículos y pregonando sus servicios. Los pasajeros se forman detrás o al lado de su chofer para que parezca que están en un vehículo. Ahora todos los 'vehículos' conducen como si estuvieran en tráfico, tocando sus pitos y gritando a otros chóferes y vehículos.

29 CONEJOS

Alguien empieza por poner ambas manos sobre sus orejas y a mover sus dedos. Las personas a ambos lados de esta persona ponen sólo una mano sobre la oreja que está junto a la persona con ambas manos arriba. Luego la persona que tiene ambas manos arriba señala a otra persona del círculo. Ahora esta persona pone sus manos junto a sus orejas y mueve sus dedos. Las personas a ambos lados tienen que poner su mano sobre la oreja que está junto a la persona con las dos manos arriba y tienen que mover sus dedos. El juego continúa de esta manera hasta que todos hayan sido 'conejos'.



30 BABOR/ESTRIBOR

Los participantes se paran en el centro del salón. Si el líder grita “Estribor”, todos corren hacia la derecha. Si grita “Babor”, todos corren hacia la izquierda y si grita “Tripulación al barco”, todos corren de vuelta al centro. Otras frases pueden ser añadidas; por ejemplo, “Súbanse al aparejo” entonces todos pretenden subir, “Fregar la cubierta”, y así.

31 ME VOY DE VIAJE

Todos se sientan en un círculo. Empiece diciendo “Me voy de viaje y me llevo un abrazo” y abraza a la persona a su derecha. Entonces esa persona tiene que decir “Me voy de viaje y me llevo un abrazo y una palmada en la espalda” y le da a la persona a su derecha un abrazo y una palmada en la espalda. Cada persona repite lo que se ha dicho y añade una nueva acción a la lista. Continúe alrededor del círculo hasta que todos hayan tenido un turno.

32 ENCUENTRA A ALGUIEN VESTIDO DE...

Pida a los participantes que caminen relajándose, sacudiendo sus extremidades y relajándose en general. Después de un corto tiempo, el facilitador grita “Encuentra a alguien vestido de...” y dice el nombre de la prenda de vestir. Los participantes tienen que apurarse para pararse junto a la persona descrita. Repita este ejercicio varias veces usando diferentes tipos de prendas de vestir.

33 TOCA ALGO AZUL

Pida a los participantes que se pongan de pie. Explíqueles que les va a pedir que encuentren algo azul y que ellos tienen que ir a tocarlo. Esto puede ser una camisa azul, un bolígrafo, un zapato o lo que sea. Continúe el juego de esta manera, pidiendo a los participantes que digan sus propias sugerencias de cosas para tocar.

34 SIMÓN DICE

El facilitador explica al grupo que deben seguir las instrucciones cuando el facilitador empiece la instrucción diciendo “Simón dice...” Si el facilitador **no** empieza la instrucción con las palabras “Simón dice...”, entonces el grupo no debe seguir las instrucciones! El facilitador empieza por decir algo como “Simón dice que aplaudas” mientras él/ella aplaude con sus manos. Los participantes le imitan. El facilitador acelera sus acciones, siempre diciendo “Simón dice...” primero. Después de un corto tiempo, se omite la frase “Simón dice”. Aquellos participantes que sigan las instrucciones ‘salen’ del juego. Se puede continuar el juego mientras siga siendo divertido.

35 ¿QUÉ HA CAMBIADO?

Los participantes se dividen en parejas. Las parejas se observan uno a otro y tratan de memorizar la apariencia de cada cual. Luego uno se da la vuelta mientras que el otro hace tres cambios a su apariencia; por ejemplo, se pone el reloj en la otra muñeca, se quita los lentes o se sube las mangas. El otro jugador se da la vuelta y tiene que tratar de descubrir los tres cambios. Luego los jugadores cambian de papeles.

36 GRÁFICO DE CUMPLEAÑOS

Pida a las personas que formen una fila de acuerdo al orden de los meses o estaciones de sus cumpleaños. Haga un debate sobre el mes o estación que tenga el mayor número de cumpleaños y sobre qué razones podrían explicar esto.

37 JUGAR AL MARRO

Explique a los participantes que usted va a 'golpear' suavemente a alguien. Luego ellos usan la parte del cuerpo que usted ha golpeado para 'golpear' a alguien más a la vez. Continúe este juego hasta que todos hayan sido 'golpeados'.

38 CINCO ISLAS

Dibuje con tiza o gis en el suelo cinco círculos suficientemente grandes para acomodar a todos los participantes. Dé a cada isla un nombre. Pida a cada uno que escoja la isla en la que le gustaría vivir. Luego advierta a los participantes que una de las islas se va a hundir en el mar muy pronto y los participantes de esa isla se verán forzados a moverse rápidamente a otra isla. Permita que el suspenso crezca y luego diga el nombre de la isla que se está hundiendo. Los participantes corren a las otras cuatro islas. El juego continúa hasta que todos están apretados en una isla.

39 EL JUEGO DE LOS ANIMALES

Este juego ayuda a dividir a un grupo grande en grupos pequeños. Haga un papelito para cada miembro del grupo grande. Escriba el nombre de un animal en cada papelito, usando la mayor cantidad posible de diferentes animales, ya que usted necesita grupos más pequeños. Dé los papelitos al azar y pida a las personas que hagan los ruidos de sus animales para encontrar a los otros miembros de su grupo pequeño.

40 ACTUAR UNA MENTIRA

Todos se ponen de pie y forman un círculo. El facilitador empieza actuando una acción. Cuando la persona a su derecha dice su nombre y le pregunta "¿Qué estás haciendo?" esa persona responde que está haciendo algo completamente diferente; por ejemplo, el facilitador simula que esta nadando y dice "Me estoy lavando el pelo". Entonces la persona a la derecha del facilitador tiene que simular lo que el facilitador dijo que estaba haciendo (lavándose el pelo), mientras dice que está haciendo algo completamente diferente. Continúe alrededor del círculo hasta que todos hayan tenido un turno.



41 TRÁEME

Los participantes se dividen en pequeños equipos por sí mismos y los equipos se colocan lo más lejos posible del facilitador. Entonces el facilitador dice "Tráeme..." y dice el nombre de un objeto que esté cerca. Por ejemplo, "Tráeme los zapatos de un hombre o los de una mujer". El equipo corre para traer lo que se ha pedido. Usted puede repetir esto varias veces, pidiendo a los equipos que traigan diferentes cosas.



42 EL REY HA MUERTO

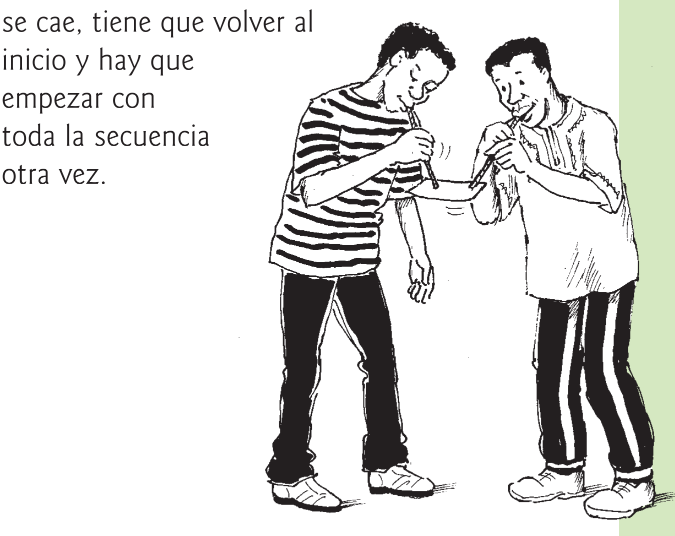
El primer jugador se da vuelta hacia su vecino y le dice "¡El rey ha muerto!". El vecino le pregunta, "¿Cómo murió?", y el primer jugador responde, "Murió haciendo esto", y empieza a hacer un gesto o movimiento simple. Todos los participantes repiten este gesto continuamente. El segundo jugador repite la afirmación y el tercer jugador pregunta, "¿Cómo murió?". El segundo jugador añade otro gesto o movimiento. Entonces el grupo completo imita estos dos movimientos. El proceso continúa a través del círculo hasta que hayan demasiados movimientos que recordar.

43 LOCOMOCIÓN

Todos se sientan formando un círculo y el líder se pone de pie en el centro. Entonces el líder camina o corre alrededor de la parte exterior del círculo, imitando algún medio de transporte como un carro, un tren, o una actividad para moverse como nadar o correr, etc. El líder se para enfrente de varias personas, les da una señal y estas personas le siguen, imitando el medio de locomoción. Cuando el líder tiene seis o diez personas detrás de sí, grita "Todos cambian" y todos, incluyendo el líder corren hacia los asientos. La persona que se queda sin asiento debe empezar el juego otra vez, con una forma diferente de locomoción.

44 PAPEL Y PAJAS/POPOTES

Los participantes se dividen en equipos. Cada equipo forma una línea y pone un pedazo de tarjeta al inicio de su línea. Cada miembro del equipo tiene una paja/popote o carrizo. Cuando el juego empieza, la primera persona tiene que levantar el pedazo de tarjeta absorbiendo con la paja/popote. Entonces la tarjeta debe ser pasada a otro miembro del equipo, usando el mismo método. Si la tarjeta se cae, tiene que volver al inicio y hay que empezar con toda la secuencia otra vez.



45 NO CONTESTES

Pida al grupo que de pie forme un círculo. Una persona comienza viendo hacia otra y le pregunta: "¿Cuál es tú hábito más fastidioso?". Sin embargo, esta persona no debe responder la pregunta por sí misma – la persona a su izquierda debe responder. ¡Las personas pueden hacer sus respuesta lo más imaginativas que sea posible!

46 LA LUCHA DE LA CUERDA

Los participantes se dividen en dos equipos. Cada equipo toma un extremo de la cuerda. Los equipos tienen que tirar de la cuerda para atraer al equipo contrario hacia ellos.





47 PASAR EL PAQUETE

El facilitador envuelve un pequeño regalo con muchas capas de papel diferentes. En cada capa escribe una tarea o una pregunta. Ejemplos de tareas son '*cantar una canción*' o '*abrazar a la persona junto a usted*'. Ejemplos de preguntas son '*¿Cuál es su color favorito?*' o '*¿Cuál es su nombre?*' El facilitador empieza la música o da palmadas con sus manos si no hay música disponible. Los participantes pasan el paquete a través del círculo o lo tiran de una persona a otra. Cuando el facilitador para la música o las palmadas, la persona que tiene el paquete desenvuelve una capa de papel y hace la tarea o contesta la pregunta que está escrita en el papel. El juego continúa hasta que todas las capas hayan sido desenvueltas. El regalo es para la persona que desenvuelve la última capa de papel.

48 EL ZORRO Y EL CONEJO

Usted necesita dos bufandas para este juego. Los participantes se paran formando un círculo. Una bufanda se llama '*Zorro*' y la otra se llama '*Conejo*'. '*Zorro*' debe estar atado al cuello con un nudo. '*Conejo*' debe estar atado al cuello con dos nudos. Empiece por escoger a dos participantes que estén en lados opuestos del círculo. Ate la bufanda '*Zorro*' al cuello de la una persona y la bufanda '*Conejo*' al cuello de la otra. Diga "empiecen". Las personas necesitan desatar sus bufandas y atarlas nuevamente al cuello de la persona a su derecha o a su izquierda. Las bufandas deben ir en la misma dirección alrededor del círculo. La bufanda '*Zorro*' con sólo un nudo va a moverse más rápidamente que la bufanda '*Conejo*'. Las personas atando los dos nudos para la bufanda '*Conejo*' van a tratar de hacerlo más y más rápidamente para escaparse de la bufanda '*Zorro*'.

49 LA LINEA MÁS LARGA

Este juego requiere mucho espacio, por lo que puede requerirse hacerlo afuera. Haga equipos de ocho a diez personas. Cada equipo debe tener el mismo número de miembros. Explique que la tarea consiste en "crear la línea más larga usando partes de los cuerpos de los participantes y cualquier ropa o cosas que los miembros tengan en sus bolsillos. No permita que los participantes traigan cosas del salón o de afuera. Dé una señal para que empiece el juego, asignado un tiempo limite no mayor a dos minutos. El equipo con la línea más larga gana.

50 ROBOTS

Divida a los participantes en grupos de tres. Una persona en cada grupo es el controlador de los robots y las otras dos son los robots. Cada controlador debe manejar los movimientos de sus dos robots. El controlador toca a un robot en el hombro derecho para que se mueva hacia la derecha; y toca el hombro izquierdo para que se mueva hacia la izquierda. El facilitador empieza el juego diciendo a los robots que caminen en una dirección específica. El controlador debe tratar de detener a los robots para evitar que choquen contra obstáculos como silla o mesas. Pida a los participantes que cambien de papeles, así todos pueden tener la oportunidad de ser controladores y robots.

51 EL REY DE LA SELVA

El grupo se sienta en un semi círculo. El 'Rey de la Selva' (usualmente un elefante) se sienta a un extremo del semi círculo. Esta persona hace una señal para demostrar que están sentados en la posición del elefante. Al otro extremo del semi círculo se sienta el mono, y la persona en este asiento hace una señal apropiada. Todos los asientos de en medio pertenecen a diferentes animales, como leones, peces o culebras, las personas deben definirlos con diferentes señales. Cuando todos hayan definido la señal para su asiento, el juego empieza. El elefante hace su señal y luego hace la señal de otro animal. Ese animal hace su propia señal y luego la señal de otro animal, y así se continúa. Si alguien comete un error, o no se da cuenta que su señal ha sido hecha, tiene que cambiar lugares con la persona junto a él/ella, moviéndose hacia el mono. Entonces adopta la señal del asiento que ahora ocupa y la persona que se movió de lugar, adopta la señal de la otra persona. El objetivo es moverse hacia el elefante hasta tomar el lugar el Rey de la Selva.

52 PASAR ENERGÍA

Los participantes se ponen de pie o se sientan en un círculo, tomados de las manos y se concentran en silencio. El facilitador envía una serie de '*pulsaciones*' en ambas direcciones alrededor del grupo apretando discretamente las manos de aquellos junto a él/ella. Los participantes pasan estas pulsaciones a través del círculo, como si fuera corriente eléctrica, apretando la mano de la persona junto a ellos y literalmente '*energizando*' al grupo.

53 EL JUEGO DE LA BOTELLA

Los participantes de pie forman un círculo. En la primer vuelta, se pasa una botella (o algún otro objeto) a través del círculo. Los participantes tienen que hacer algo con la botella, como besarla, frotarla o ponerla de cabeza. En la segunda vuelta, diga a los participantes que recuerden qué hicieron con la botella y que le hagan lo mismo a la persona a su derecha.



54 ¿TE GUSTA TU VECINO?

Pida a los participantes que se sienten formando un círculo. Camine alrededor del círculo y numere a cada persona; uno, dos, tres, cuatro, etc. Una persona se para en el centro y quita una silla. La persona en el centro señala a alguien y le pregunta "¿Te gusta tu vecino?". Si la persona responde "Me gusta", todos se paran y se mueven a otra silla. Habrá una persona que se quede parada y quien tome su turno en el centro del círculo, y pregunte a alguien "¿Te gusta tu vecino?". Si la persona responde "No me gusta", la que está en el centro pregunta "¿A quién quieres?". La persona dice dos números. Las dos personas cuyos números han sido dichos tienen que pararse y cambiar asientos con las dos personas a cada lado de la persona que contestó.

55 LA COLA DEL DRAGÓN

Pida al grupo que se divida en dos. Los dos grupos forman dragones tomándose unos a otros por la cintura y haciendo una línea larga. La última persona de la línea tiene una bufanda de color brillante amarrada a sus pantalones o cinturón, para formar la cola del dragón. El objetivo es tomar la cola del otro dragón sin perder su propia cola en el proceso.

56 MASAJE GRUPAL

Pida al grupo que se ponga de pie y forme un círculo, y que se pongan de lado de tal manera que cada persona esté de cara con la espalda de la persona de adelante. Entonces las personas dan un masaje a los hombros de la persona frente a ellos.

57 PASAR LA PERSONA

Los participantes se ponen de pie y forman dos líneas, una frente a otra. Cada persona toma fuertemente los brazos de la persona enfrente a sí. Un voluntario se acuesta boca arriba sobre los brazos de las parejas, al inicio de la línea. Las parejas mueven suavemente sus brazos para hacer avanzar al voluntario hacia la siguiente pareja. El juego continúa hasta que el voluntario haya sido llevado hasta el final de la línea.



58 PAREJAS A CIEGAS

Se hace una pista de obstáculos en el suelo para que todos la vean. Los participantes forman parejas. Una persona se pone una venda en los ojos, o cierra los ojos fuertemente para no ver nada. Se quitan los obstáculos silenciosamente. El otro miembro de la pareja da ahora indicaciones para direccionar y ayudar a su pareja a librar los obstáculos que son, ahora, imaginarios.



59 ME GUSTAS PORQUE...

Pida a los participantes que se sienten en un círculo y que digan qué cosa les gusta de la persona que está a su derecha. ¡Primero deles tiempo para pensar!

60 CABEZAS A BARRIGAS

Las personas se acuestan en el suelo formando una cadena, de manera que cada persona tiene su cabeza sobre la barriga de otra persona. Alguien se reirá. Oyendo y sintiendo que alguien se ríe sobre su barriga, hará que la próxima persona se ría también y así continúa alrededor de la cadena.

61 BOLAS BAJO LAS QUIJADAS

Haga algunas bolas pequeñas de cualquier material que haya disponible, como papel arrugado. Los participantes se dividen en equipos y cada equipo forma una línea. La línea pasa una bola con sus quijadas. Si la bola cae al suelo, tiene que volver al principio de la línea. El juego continúa hasta que un equipo haya terminado de pasar la bola por toda su línea.

62 RODILLAS ARRIBA

Los participantes se ponen de pie y forman un círculo cerrado con sus hombros rozándose unos a otros, luego se dan un cuarto de vuelta de tal manera que su hombro derecho esté hacia el centro del círculo. Pida a todos que pongan su mano sobre el hombro de la persona de adelante; y que cuidadosamente se sienten, de tal manera que todos estén sentados sobre las rodillas de la persona detrás de ellos.



63 ¿PÁRATE SIÉNTATE!

Dé a cada participante un número (varios participantes pueden tener el mismo número). Luego cuente una historia que tenga muchos números - cuando usted diga un número, la persona o personas que tengan ese número tienen que pararse.

64 NUDOS

De pie los participantes forman un circulo y se toman de las manos. Manteniendo las manos unidas, se mueven en cualquier dirección que ellos quieran, torciéndose y volteándose para crear un '*nudo*'. Luego tienen que desatar este nudo, sin soltar las manos de las otras personas.

65 EL JUEGO DE LA MONEDA

Los participantes se dividen en dos líneas. Las dos personas al final de la línea empiezan la carrera haciendo caer una moneda por debajo de su ropa. Cuando la moneda caiga al suelo se la dan a la siguiente persona, quien hace lo mismo. La carrera continúa hasta que la moneda haya alcanzado el final de una de las líneas.

66 CONTAR AL REVÉS

Pida a los participantes que formen un círculo. Explique que el grupo necesita contar juntos del uno al cincuenta. Hay unas pocas reglas: no pueden decir '*siete*' o ningún número que sea múltiplo del siete. En su lugar, tienen que aplaudir una vez. Una vez que alguien aplauda, el grupo tiene que contar al revés. Si alguien dice siete o un múltiplo del siete, empiece a contar otra vez.

67 FIZZ BUZZ

Recorra el grupo contando de manera ascendente. El grupo debe reemplazar cualquier número divisible en tres con la palabra '*fizz*', y cualquier número divisible en cinco con la palabra '*buzz*', y cualquier número que sea divisible para ambos números, tres y cinco, se reemplazara con las palabras '*fizz buzz*'. ¡Cuente y vea hasta qué número pueden llegar!

68 UN GRUPO BALANCEADO

Pida a los participantes que formen parejas. Pida a las parejas que se tomen de las manos y se sienten y luego se paren, sin soltarse las manos. Repita el mismo ejercicio en grupos de cuatro personas. Luego forme grupos de ocho personas tomadas de las manos en un círculo. Pida a los miembros de cada grupo que se numeren. Cuando dé una señal, pida a las personas con un número par que se inclinen hacia atrás, mientras que las personas con números impares se inclinan hacia adelante, obteniendo un grupo balanceado.

69 DIRIGIENDO Y GUIANDO

Los participantes forman parejas. Un participante se pone una venda sobre los ojos. Entonces su pareja le dirige cuidadosamente por el área, asegurándose que no se tropiece o se golpee con algo. Después de un rato, el facilitador pide que las parejas cambien de papeles. Al final, los participantes hablan sobre cómo se sintieron al tener que confiar en otra persona para que los mantenga a salvo.

70 INTERCAMBIO DE APLAUSOS

Los participantes sentados o parados forman un círculo. Envían un aplauso a través del círculo, dando la cara a la persona que está a su derecha y aplaudiendo al unísono. Esta persona repite el aplauso con la persona a su derecha y así sucesivamente. Haga esto lo más rápido posible. Envíe muchos aplausos, con diferentes ritmos, alrededor del círculo al mismo tiempo.

71 DE PERSONA A PERSONA

Todos encuentran a una pareja. Un líder dice acciones como "de nariz a nariz", "de espalda a espalda", "de cabeza a rodilla", etc. Los participantes tienen que seguir estas instrucciones en pareja. Cuando el líder dice "persona a persona" todos tienen que cambiar de parejas.



72 CONTAR HASTA SIETE

El grupo se sienta formando un círculo y alguien empieza el proceso de conteo. Cada persona cuenta en secuencia. Cuando el conteo alcance siete, la próxima persona empieza otra vez con el número uno. Cada vez que alguien dice un número, usan sus manos para señalar la dirección en que se debe continuar contando.

73 BARRAS DE FÚTBOL

El grupo simula que asiste a un partido de fútbol. El facilitador asigna barras específicas a varias secciones del círculo, tal como '*Pasa*', '*Patea*', '*Burla*', '*Cabezea*', etc. Cuando el facilitador señala con el dedo a una sección, esa sección grita su barra. Cuando el facilitador levanta sus manos al aire, todos gritan "¡Gol!"

74 UNA ORQUESTA SIN INSTRUMENTOS

Explique al grupo que ellos van a crear una 'orquesta' sin instrumentos. La orquesta sólo usará sonidos que puedan ser hechos con el cuerpo humano. Los músicos pueden usar sus manos, sus pies, su voz, etc., pero no palabras; por ejemplo, pueden silbar, tararear, suspirar, zapatear y así. Cada músico debe seleccionar un sonido. Escoja una melodía bien conocida y pida a todos que la toquen, usando el 'instrumento' que hayan escogido. Como una alternativa, no le dé al grupo una melodía preestablecida, permita que se sorprendan a sí mismos creando un sonido único.

75 PALMADAS

Pida a los participantes que se arrodillen en el suelo, que enlacen sus brazos con las personas a ambos lados y pongan las palmas de sus manos en el suelo. Ahora pida a las personas que den palmadas en el suelo, de tal manera que vayan a través del círculo. '¡Es difícil saber cuál es su mano, habiendo enlazado los brazos! Si alguien comete un error, tiene que poner una mano detrás de su espalda y el juego continúa.

76 PASAR LA ACCIÓN

Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona (A) se para en el centro. A se mueve hacia (B), usando una acción específica, tal como saltar. Cuando él/ella llega hasta B, él/ella toma el lugar de B y entonces B se mueve hacia el centro del círculo usando la acción o movimiento que usó A. Cuando B llega al centro, él/ella camina hacia C, usando una nueva acción o movimiento. El juego continúa de esta manera hasta que todos hayan tomado parte.

77 APLAUDIR Y SEÑALAR

Los participantes forman un círculo. El facilitador envía un aplauso a través del círculo, primero en una dirección y luego en la dirección opuesta. Luego el facilitador les enseña a los participantes cómo pueden cambiar la dirección del aplauso hacia la dirección opuesta, indicando con las manos mientras se aplaude. Repita esto hasta que el aplauso se mueva de modo uniforme alrededor del grupo y cambie de dirección sin perder el ritmo. Finalmente, enséñeles cómo "lanzar" el aplauso, indicando con las manos mientras se aplaude a alguien al otro lado del círculo.

78 TORMENTA

Con los ojos cerrados, todos se sientan silenciosamente formando un círculo, esperando el primer movimiento del facilitador. El facilitador frota sus manos para crear el sonido de la lluvia. La persona a su derecha hace este sonido y luego la siguiente y así hasta que todas las personas del grupo estén haciendo el mismo sonido. Una vez que todos se estén frotando las manos, el facilitador hace que el sonido de la lluvia sea más fuerte, castañeteando sus dedos y a su vez este sonido pasa alrededor del círculo. Luego el facilitador aplaude y ese sonido pasa alrededor del círculo para crear una tormenta. Luego el facilitador se da palmadas en las piernas y el grupo lo sigue. Cuando el facilitador y el grupo zapatean en el suelo, la lluvia se convierte en un huracán. Para indicar que la tormenta está pasando, el facilitador invierte el orden, las palmadas en las piernas, los aplausos, los castañetazos y la frotación de las manos, terminando en silencio.

79 ESTATUA PARE

Pida a los participantes que formen dos círculos con un número igual de personas. Las personas en el círculo interior deben estar de cara hacia afuera. Las personas en el círculo exterior deben estar de cara hacia adentro. Las personas en el círculo exterior usan a la persona enfrente a ellos, para formar una 'estatua'. Solo tienen diez segundos para hacerlo. La persona en el círculo interior permite a su 'escultor' que doble y tuerza su cuerpo en cualquier forma que él/ella desee, siempre y cuando no les hagan daño. La 'estatua' debe permanecer en esa posición sin hablar, hasta que usted diga 'tiempo'. Las personas del círculo exterior se mueven frente a la persona a su izquierda y empiezan a esculpir otra vez. Durante el proceso, las personas en el círculo interior son dobladas y torcidas en nuevas posiciones. Continúe de esta manera y luego pida a las personas del círculo interior que se cambien de puestos con las personas del círculo exterior y así todos tienen la oportunidad de ser 'escultores' y 'estatuas'.

80 ORQUESTA

Divida al grupo en dos y pida que una mitad se dé palmadas en las rodillas y que la otra mitad aplauda. El facilitador actúa como conductor de la orquesta, controlando el volumen subiendo o bajando sus brazos. El juego continúa con diferentes miembros del grupo tomando turnos para hacer el papel de conductor.

81 PÁRATE, SIÉNTATE Y CANTA

Los participantes se sientan formando un círculo y cantan una canción que todos conozcan. Escogen dos letras que se repitan frecuentemente en la canción; pida a los hombres que se paren cuando canten una palabra que empiece con una letra y pida a las mujeres que se paren cuando canten una palabra que empiece con la otra letra. Por ejemplo, todos los hombres tienen que ponerse de pie cada vez que el grupo cante una palabra que empiece con la letra 'm', mientras que las mujeres tienen que ponerse de pie cada vez que el grupo cante una palabra que empiece con la letra 'f'.



82 PASANDO EL RITMO

Los participantes se sientan formando un círculo. El facilitador establece un ritmo; por ejemplo, dándose palmadas en las piernas, aplaudiendo con sus manos, luego aplaudiendo con las manos de sus vecinos. Luego este ritmo pasa alrededor del círculo. Una vez que el ritmo se mueva de modo uniforme por el grupo, trate de acelerarlo. Una vez que el grupo pueda hacer esto, trate de añadir más ritmos en el círculo, de tal manera que varios ritmos pasen por el círculo al mismo tiempo.

83 MENSAJERO

Antes que el juego empiece, el facilitador construye algo con bloques y lo cubre con una tela. Los participantes están divididos en grupos pequeños y a cada grupo se le da un juego de bloques. Cada grupo selecciona a un 'mensajero' para que mire debajo de la tela. Los mensajeros reportan al grupo lo que han visto. Los mensajeros tienen que dar instrucciones al grupo para que construya la misma cosa. A los mensajeros no se les permite tocar los bloques o demostrar cómo se debe construir - sólo pueden describir cómo se ve. El grupo puede enviar por segunda vez al mensajero a ver la estructura. Cuando todos los grupos hayan acabado, las estructuras se comparan con la original.

84 EL JUEGO DE DIBUJAR

Los participantes trabajan en parejas, sentándose de espaldas el uno con el otro. Una persona de cada pareja dibuja algo simple. La otra persona tiene una hoja de papel en blanco y un bolígrafo. La persona que tiene el dibujo, lo describe en detalle para que la otra persona lo reproduzca en su hoja de papel.

85 IMAGEN DE ESPEJO

Los participantes se dividen entre ellos en parejas. Cada pareja decide cuál de ellos va a ser el 'espejo'. Entonces esta persona imita (refleja) las acciones de su pareja. Después de un tiempo, pida a la pareja que cambie de papeles y así la otra persona puede ser el 'espejo'.

86 HOKEY COKEY

Los participantes se paran y forman un círculo para cantar la canción y hacer las acciones. El primer verso es así:

Pon tu PIE DERECHO adentro
Pon tu PIE DERECHO afuera
Adentro, afuera, adentro, afuera
Y sacúdelo por completo
Haz el hokey-cokey (meneando la cintura)
Y te das la vuelta completa
¡Esto es de lo que se trata!

Con cada nuevo verso sustituya 'pie Derecho' por una parte del cuerpo diferente - pie izquierdo, brazo derecho, brazo izquierdo, cabeza y todo el cuerpo.

87 MENSAJES CONFUSOS

Los participantes se sientan formando un círculo. Piense en un mensaje largo, como "Mañana por la mañana me voy a ir al mercado para comprar plátanos y mangos y luego me voy a encontrar con mi primo para ir a comer". Susurre el mensaje a la persona que esté sentada a su derecha. Entonces esa persona le susurra el mensaje a la persona que esté sentada a su derecha y así. Una vez que el mensaje haya sido pasado a través del círculo, pida a la última persona que diga el mensaje en voz alta. Compare el mensaje final con la versión original.

88 EL OBJETO HABLADOR

Los participantes se sientan formando un círculo. Se pasa un objeto alrededor del círculo. La persona que recibe el objeto tiene que hablar continuamente hasta que su vecino decida coger el objeto.

89 SANSÓN Y DALILA

El juego es sobre la historia de Sansón y Dalila y el león. Los participantes se dividen en dos equipos y se paran en dos líneas, dándose la espalda. Cada equipo decide si serán Sansón, Dalila o el león, sin decirle al otro equipo. Se dan la vuelta de cara hacia el otro equipo y actúan una acción que represente a quiénes son. Por ejemplo, una pose sexy podría representar a Dalila, músculos flexionados podrían representar a Sansón y un rugido feroz podría representar al león.
Dalila derrota a Sansón, Sansón derrota al león y el león derrota a Dalila. A veces ningún grupo vencerá al otro porque ambos han escogido ser la misma cosa!

90 EL JUEGO DEL SÍ/NO

Los participantes se dividen en dos líneas, de tal manera que cada persona esté de frente a su pareja. La línea uno tiene que decir, "Sí" en tantas formas diferentes como sea posible; y la línea dos tiene que tratar de cambiar la idea de sus parejas diciendo "No" de la forma más convincente posible. Dé a cada línea la oportunidad de decir "Sí" y "No". Luego hablen sobre cómo se sintieron. ¿Cómo se sintieron al decir "Sí" o "No"? ¿Fue más fácil decir el uno que el otro?

91 EL JUENGO DE LA "E"

Escriba una letra E muy grande y curva en un pedazo de papel de un rotafolio y póngala en el centro del círculo.
Pida a los participantes que describan exactamente lo que ven en el pedazo de papel, desde donde están parados/ sentados.
Dependiendo de dónde están en el círculo, van a ver ya sea una 'm', una 'w', un '3' o una 'E'.
Luego los participantes pueden cambiarse de lugar para ver la letra desde una perspectiva diferente. Esta es una actividad muy útil para destacar el hecho que las personas ven las cosas de una manera diferente, de acuerdo con su perspectiva específica. Alternativamente, ponga a una persona en el centro del círculo y pida a las que están alrededor que describan exactamente lo que ven desde su perspectiva.

92 SAGIDI SAGIDI SAPOPO

El grupo forma un círculo o una línea. El facilitador enseña a todos este simple canto monótono "Sagidi sagidi sapopo". Cada vez que el grupo recita "Sagidi sagidi sapopo", el facilitador hace una acción diferente, tal como chasquear los dedos o aplaudir al ritmo del canto. Con cada nueva repetición del canto, cada persona copia las acciones de la persona a su izquierda y así cada uno se está moviendo siempre atrás de la persona a su izquierda.

93 ¿QUÉ ESTAMOS HACIENDO?

Dos equipos se alinean a los dos extremos del salón. El Equipo A son los Mimos y el Equipo B son los Tigres. El Equipo A decide secretamente qué actividad va a actuar. Caminan hacia el Equipo B, acercándose lo más que se atrevan y actúan. El Equipo B trata de adivinar qué es lo que están actuando. Cuando lo adivinan, tratan de atrapar a los miembros del Equipo A antes de que puedan regresar a su base. Todos los que han sido tocados, se unen al grupo de los Tigres. Después del primer turno, haga que los equipos cambien de papeles.

94 ¿CUÁL ES EL ADVERBIO?

Un participante sale del salón y los otros escogen un adverbio; por ejemplo, 'rápidamente' o 'adormiladamente'. Cuando la persona que salió regresa, él/ella debe descubrir cuál es el adverbio, ordenando a las personas que hagan varias acciones 'en esa forma'. Por ejemplo, si la persona que salió dice, 'Habla de esa forma', el grupo debe hablar 'rápidamente' o 'adormiladamente'. Después de cada orden, el participante trata de adivinar la palabra.

95 LISTA DE COMPRAS

El grupo forma un círculo. Una persona empieza por decir "Me voy al mercado a comprar pescado". La siguiente persona dice, "Me voy al mercado a comprar pescado y papas". Cada persona repite la lista y luego añade una cosa más. El objetivo es ser capaz de acordarse de todas las cosas que las personas han dicho antes que usted.

96 ¿QUÉ ESTOY SINTIENDO?

Los participantes se sientan formando un círculo. Cada persona toma un turno actuando una emoción. Los otros participantes tratan de adivinar qué sentimientos está actuando esa persona. La persona que adivina correctamente actúa la siguiente emoción.

97 ¡O KABITA!

Todos, por turnos tienen que decir "O Kabita!" (u otro nombre) en la mayor cantidad posible de maneras; por ejemplo, con ira, con miedo, con risa y así.

98 DANDO REGALOS

Esto se puede usar al final del taller. Ponga los nombres de los participantes en una caja o en una bolsa. Pase la caja o la bolsa y pida a cada persona que tome un nombre. Si les toca su mismo nombre, tienen que ponerlo de vuelta y escoger otro. Dé al grupo unos minutos para que piensen en un regalo imaginario que le darían a la persona cuyo nombre les tocó. Pídales también que piensen de qué manera lo presentarían. Haga una ronda de presentaciones y pida a cada participante que dé su regalo imaginario.

99 ESCRIIBIENDO EN LA ESPALDA

Al final de un taller, pida a los participantes que se peguen un pedazo de papel en la espalda. Luego cada participante escribe en el papel algo que le gusta, que admira o que aprecia de esa persona. Cuando todos hayan acabado, los participantes pueden llevarse los papeles a casa como un recuerdo.

100 REFLEXIÓN DEL DÍA

Para ayudar a que las personas reflexionen sobre las actividades del día, haga una bola de papel y pida al grupo que tiren la bola a cada uno por turnos. Cuando tengan la bola, los participantes pueden decir una cosa que piensan sobre el día.



Otras publicaciones en esta serie incluyen:

* Una Guía para Facilitadores de Talleres Participativos con ONG/OBC Respondiendo al VIH/SIDA
* Una Orientación a la Participación: Una Guía para ONGs/OBCs Respondiendo al VIH/SIDA
  (disponible posteriormente en el 2002)

Alianza internacional contra el VIH/SIDA
Queensberry House
104-106 Queens Road
Brighton BN1 3XF
Reino Unido
Teléfono: +44 1273 718 900
Fax: +44 1273 718 901
Correo Electrónico: mail@aidsalliance.org
Sitios web: www.aidsalliance.org
www.aidsmap.com
Número de registro de la British Charity 1038860
Diseñada y producida por Progression
www.progressiondesign.co.uk
Publicada: Junio 2002

Esta publicación fue posible gracias al apoyo del Departamento para el Desarrollo Internacional del Reino Unido, la Agencia para el Desarrollo Internacional de los Estados Unidos (bajo las condiciones de la Concesión Número HRN-G-00-98-00010-00). Las opiniones expresadas en éste documento corresponden a las de los autores y no reflejan necesariamente los criterios de los donantes mencionados arriba.


Papel manufacturado 100% de desperdicios después de haber sido usados por el consumidor





ENS 06/02

RECOPILACION 456 JUEGOS Y DINAMICAS DE INTEGRACION GRUPAL

LIC. EDUC. INTEGRAL
PROF. ENRIQUE GONZALEZ

RECOPILACION
456 JUEGOS Y DINAMICAS
DE INTEGRACION GRUPAL

A quienes dan

a
todos
los
educadores
la
gran
oportunidad
de
iniciar
cada
día
hermosas
aventuras
llenas
de
alegrías
y
tristezas
en
un
barco
llamado
escuela

"¿Quieres que te compruebe que la felicidad si existe?
Toma cuatro buses de camino, quédate en el lugar que te dije, camina hora y media hasta la mata de mamón. Cuando llegues a la escuelita, no preguntes por mí, ve hasta mi salón, cuando estés allí, toca la puerta y, al abrir yo, mira mi rostro, pues cuando estoy en la escuela
soy el hombre más feliz del mundo"

a manera de presentación

El presente trabajo va dirigido a todas aquellas personas que tienen la noble misión de educar a niños, niñas y adolescentes.

OBJETIVO: Capacitar al participante para realizar de una manera positiva y efectiva juegos y dinámicas.

CONTENIDO PROGRAMATICO: Conceptos básicos, técnicas de conducción grupal, el juego, el animador, la dinámica

- **Conceptos básicos:**

Tiempo libre: Es aquel tiempo donde existe oportunidad de obrar o no; de hacer algo, de descansar, reposar, divertirse, etc.

Ocio: Es aquel lapso de tiempo donde se da una omisión total de la actividad. Una diversión u ocupación reposada.

Recreación: Es la acción premedita o espontánea definida en un conjunto de actividades organizadas para la ocupación positiva del tiempo libre.

Animación: Va asociado a la palabra animo, la cual viene a representar valor, esfuerzo, vigor, entusiasmo. Abarca para todo recreador el rol de motivador y facilitador de las condiciones mínimas necesarias para el disfrute de las actividades programadas.

Recreador: Es aquella persona que motiva a un grupo, que genera actividad grupal y que está en capacidad de responsabilizarse de dicho grupo y ejecutar su conducción.

Coordinador: Es aquella persona cuyo rol es el de organizar e integrar las actividades de diversos subgrupos y que tiene una visión global del programa a ejecutar.

Usuario: es el conjunto o grupo de personas que demandan los servicios de una serie de actividades organizadas.

Grupo: Es la forma más frecuente y familiar de organización social posibilitando una comunicación frecuente y regular.

Dinámica: Es el conjunto de fuerzas positivas o negativas operantes que prevalecen al interior de un grupo y conforman la atmósfera del mismo.

Técnicas de conducción: Son todos aquellos principios que conducen a orientar o canalizar cambios hacia los objetivos deseados.

TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN GRUPAL Y RECREACIÓN

Grupos Pequeños: Son grupos aproximadamente de 12 y con un máximo de treinta personas, en las cuales el acercamiento, el conocimiento y la integración de sus participantes es mayor. En este las relaciones se establecen cara a cara.

Grupos Medianos: Estos están conformados por un número entre 30 y 40 personas, donde su participación no es de forma tan espontánea como suele ocurrir con el grupo anterior. Existe a veces la necesidad de subdividir este grupo en otros más pequeños.

<u>**Grupo Grande:**</u> Es aquel cuyo numero esta por arriba de los 40 participantes, en este caso suelen perderse las características de grupo y ocurre por ello, la formación espontánea de subgrupos.

Objetivos: El animador o recreador que realiza y ejecuta un programa recreativo debe conocer el interés en el cual se centra el grupo y tomar esto en cuenta en todo momento en el que se realice una actividad recreativa.

Efecto Multiplicador del Conductor: Un buen conductor de actividades centrado en los miembros de su grupo debe motivarlos, aprovechen sus recursos recreativos, capacidad de trabajo y organizativa para lograr de esta manera que se amplia con los objetivos previstos**.**

Distribución de la Autoridad: En la consecución de los objetivos, la autoridad es el principio coordinador de las responsabilidades del grupo, crea sus pautas y actúa como un medio. Debe propiciar el liderazgo para hacer de la autoridad una función compartida.

Presentación de una actividad: En principio se debe conocer los objetivos de la técnica a utilizar, y los mismos pueden o no plantearse al inicio de la actividad; dependiendo de si estos favorecen o perjudican.

La motivación: Su importancia radica en el hecho de romper el hielo para entrar progresivamente en la actividad planteada. Debe ser generada en función de la madurez, edad y nivel cultural.

La expresión: "EL HACER": El objetivo de esta técnica es el de motivar la expresión grupal e individual a través de la escritura, la representación, el dibujo, los juegos y las actividades manuales.

La confrontación: "EL ANÁLISIS": Es el sometimiento de los resultados de la etapa anterior a un análisis grupal cuyo objetivo es el de compartir, reflexionar y obtener conclusiones.

La asimilación: Esta nos ubica en el fin del ciclo de los objetivos previstos y sus resultados es el aprendizaje grupal.

DINAMICAS PARA FOMENTAR LAS RELACIONES HUMANAS

1. **LA TEMPESTAD:** Todos los participantes forman un circulo con sus respectivas sillas. Quien dirija el juego se coloca a la mitad y dice: "Un barco en medio del mar, viaja a rumbo desconocido. Cuando yo diga OLA A LA DERECHA, todos cambian de puesto a la derecha; cuando yo diga, OLA A LA IZQUIERDA, todos cambian de puesto hacia la izquierda, cuando yo diga TEMPESTAD, todos deben cambiar de puesto, mezclándose en diferentes direcciones. Se dan varias órdenes, intercambiando a la derecha y a la izquierda, cundo se observe que los participantes estén distraídos, el dirigente dice:

TEMPESTAD. A la segunda o tercera orden el dirigente ocupa un puesto aprovechando la confusión, quedando un jugador sin puesto, este debe entonces dirigir el juego, Si el jugador queda tres veces sin puesto, se le hace una penitencia. Implementos: sillas colocadas en circulo (no debe sobrar ninguna).

2. **FULANO SE COMIO UN PAN EN LAS CALLES DE SAN JUAN:** Los jugadores se ubican en sus sillas formando un circulo. Quien dirige el juego dice: "Fulano se comió un pan en las calles de San Juan". El aludido (a) contesta: ¿Quién yo? Y responden Si, Tú al tiempo que contesta: Pero yo no fui, acto seguido se pregunta: ¿Entonces quien? A la cual el o ella responde de nuevo dando el nombre de otro participante: ¡ Fue fulanito!. Así pues, se repite el dialogo anterior, hasta que todos sean nombrados. Implementos: sillas colocadas en circulo

3. **NUMEROS:** Se forma una ronda con todos los participantes, los jugadores deben estar siempre en movimiento, es decir, caminando. Quien dirige el juego da la orden: "Una pareja", "Dos parejas", tres.. cuatro... etc. Al escuchar la orden, los jugadores deben tomarse de la mano. La persona que quede sin pareja o si se equivoca de número sale del juego.

4. **LAS FRUTAS ESTÁN EN LA CANASTA:** Los participantes deben colocarse en circulo con sus respectivas sillas. El asesor del grupo se dirige a algunos de los participantes y les dice: "limón, piña, lechosa", el aludido debe decir el nombre de la persona que está a su derecha. Luego se dirige a otro participante: "Melocotón, manzana, pera" y este deberá decir el nombre del compañero que esta a la izquierda. La orden deberá decirse varias veces y a diferentes participantes. Cuando se observe que están distraídos y se han nombrado a todos se dice en voz alta: "Las frutas están en la canasta"; luego, todos los participantes deberán cambiar de lugar mezclándose en todas las direcciones pues no esta permitido que nadie se quede en su puesto original. La orden: "las frutas están en la canasta" luego de repetirse 2 o 3 veces aquel que está dirigiendo el juego ocupa una silla y continúa el juego reemplazando a la persona que quedo sin silla. A cada jugador se le da el nombre de tres frutas o tres veces el nombre de una misma fruta.

5. **LAS FRUTAS:** Puede hacerse al aire libre o en el salón, el objetivo es ver la relación que hay entre comprador y vendedor. Se divide el grupo en dos equipos de 6 personas. A un equipo se le da el nombre de frutas diferentes (comprador), el otro equipo no sabe el nombre de las frutas (es el vendedor) y lo tienen que adivinar cuando vayan los compradores a solicitarla. "Los compradores"

serán 2 personas escogidas de los que quedaron fuera de los 12. Uno será de modales bruscos y otro de modales correctos. Estos deben simular la compra de las frutas y acertar de que fruta se trata mediante un dialogo de compraventa, adivinando los nombres de las frutas (el dialogo se deja a la creatividad de los participantes)**.**

6. **EL MENSAJE MALOGRADO:** Se trata de descubrir barreras en la comunicación. Se divide el grupo en dos equipo (también puede hacerse un solo grupo en circulo). Al primero de la fila (o del circulo) se le da un mensaje al oído a fin de que lo vaya transmitiendo en secreto correctamente. Luego se pregunta en voz alta al ultimo de cada fila (o del circulo) cual fue el mensaje que se le comunico. Se afronta entonces con el mensaje real transmitido**.**

7. **REPRESENTACIONES:** Cada jugador recibe un papel con una silaba o palabra con la cual tiene que reunirse y combinar sus letras, el papel tiene que tener un color específico, y así obtener el tema de una canción o acción. Sí le sale una acción, por ejemplo "paseo a la montaña" debe de representarlo con mímica. Los demás deberán adivinar la acción que esta representando. Si le sale una canción, por Ej. "no se tú" el grupo se reúne, ensaya y la canta.

8. **LA ARGOLLA:** Los participantes se dividen en dos equipos de igual cantidad, formando en líneas o filas alternando hombres y mujeres. Cada jugador tiene un palito en la boca y el primero de cada fila un anillo. Se trata de ir pasando el anillo o argolla de palito en palito, sin dejarlo caer y sin tocarlo hasta el final de la fila. Gana el equipo que lo haga en menor tiempo.

9. **LA RISA:** Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separándolos pos dos metros. Quien dirija el juego tira al centro una moneda o algo de dos colores. Si cae cara o un color especifico los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír fuerte y hacer morisquetas. Los que ríen cuando deben estar serios salen de la fila y se continúa.

10. **EL REY MANDA:** Quien dirija el juego hace las veces de Rey Todos los demás formaran un equipo. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una barra a su favor. Cada equipo elige a un representante y este será el único que servirá al Rey acatando sus ordenes. Si el rey pide por ejemplo, un reloj, el representante de cada equipo trata de conseguir el reloj en su equipo a fin de llevarlo prontamente al Rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final gana el equipo que haya suministrado más objetos.

11. **LAS SILLAS:** Se colocan sillas en dos filas, una menos del total de participantes juntando los respaldos; todos se sientan y mientras suena la música todos deben bailar a su alrededor, cuando la música cesa a la señal del que dirige, toman asiento, Quien se quedo sin silla sale del juego.

12. **EL NAUFRAGO:** Uno es el capitán, que dirigirá el juego. Todos los demás serán tripulantes. El barco va a naufragar y todos deben seguir las ordenes del capitán. Según el número de participantes se nombrará a dos ayudantes que tirarán al mar a los que se equivoquen, de esa manera salen del juego. El barco se hunde y el capitán dice: "hagan grupos de ocho, de 7, de 6, etc. Todos los que queden fuera de un grupo sallen del juego. Es necesario hacer reflexiones que sirvan de aplicaciones a diversas actitudes ante la vida.

13. **EL CORREO LLEGA:** Este juego se puede realizar de pie o sentado, Quien dirige el juego dice: Llego el correo para los que tienen: zapatos, reloj, etc Los aludidos deben cambiar de sitio rápido

14. **ENCONTRAR SU PAREJA:** Los participantes (hombres) se colocan en circulo y en el centro las mujeres, la cantidad de hombres alrededor será uno más que el de las mujeres. Los círculos se mueven en direcciones opuestas bailando al son de la música. Cada hombre sale a buscar pareja. El que se quede dos veces sin pareja tiene que pagar penitencia.

15. **ZOOLÓGICO DE CARAMELOS:** Los participantes se sientan en circulo. En una mesa en el centro se colocan los caramelos. El dirigente susurra en el oído de cada persona el nombre de un animal diferente, pero uno de los nombres se dará a varios participantes. En el momento en que el dirigente dice en voz alta el nombre de un animal, la persona con ese nombre correo y toma un caramelo, cuando quede un caramelo, se dice el nombre del animal que tiene varios jugadores estos correrán para tratar de agarrarlo.

16. **ZAPATOS:** Todos los participantes se quitan los zapatos. El dirigente los amarra en parejas distintas. Los jugadores están a 5 metros de distancia, cuando se da la señal todos van a buscar sus zapatos, se los ponen y el último que llegue tiene su penitencia.

17. **NOMBRES DIFERENTES:** Se forma un círculo, el animador dará un nombre a cada participante, este nombre es el de uno de los integrantes del grupo. Cuando dice: salga María y sale la verdadera María y no la que se le dio ese nombre, sale del juego.

18. **PENITENCIAS:** Se forma un circulo, a cada jugador se le pide que le de una penitencia al compañero de la derecha, la escriba en un papel y al final coloque su nombre. Cuando todos hayan terminado, el animador recoge los papeles, y les explica a los participantes que cada quien tiene que hacer la penitencia que escribió. Al final se da la moraleja: no le hagas al otro que no quieres que te hagan a ti.

19. **LA PAPA CALIENTE:** Se hace un circulo con los participantes ya sean sentados o parados, se elige a un participante y se le entrega una pelota o cualquier otro objeto, el animador se coloca de espalda al grupo y va diciendo: "papa caliente" la pelota u objeto va rotando entre todos; de repente dice: "se quemo" y la persona que en ese momento tenga la pelota pierde y si se queda dos veces con la misma tiene penitencia.

20. **LABERINTO HUMANO:** Todos en circulo agarrados de las manos, quien dirige va a ser la punta y empieza a pasar por arriba, por abajo, por donde quiera. Sin soltarse de las manos todos lo siguen. Cuando todos estén enredados, se pide que se vuelva a la posición inicial, sin soltarse.

21. **LA CUERDA EN LA BOTELLA:** Se hace un circulo todos de pie, se elige una persona y se le amarra en la parte de atrás del pantalón (en el ojal) una cuerda pequeña, y se le pide que introduzca la punta de la cuerda en la botella, si en un minuto logra hacerlo tiene penitencia.

22. **EL LIMON:** Se forman dos grupos, se coloca en fila un grupo frente a otro, en el medio se coloca un limón, el primero de las filas de los grupos corre hacia atrás y pasa por el medio de las piernas de los otros participantes, el primero que llegue agarra el limón y lo deja ahí, y se coloca de último en la fila, así van pasando todos. El equipo que más veces agarre el limón gana.

23. **EL ENCUENTRO:** Varios Jugadores parados o sentados en circulo, pero un poco separados. Dos jugadores vecinos agarran cada uno un objeto. El animador de espalda y sin ver ordena que comience el juego. Cada objeto pasa de mano en mano, pero en dirección opuesta. De repente se ordena que se vuelvan los objetos en dirección contraria (la señal puede darse a través de una palmada). El juego termina cuando alguien queda con los dos objetos, se le hace penitencia.

JUEGOS DE ATENCIÓN Y MEMORIZACION

24. **EL MONO SABIO:** Los jugadores están en circulo, la primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese objeto y otro más, la tercera persona toca el objeto del primero, del segundo y el de él, y así las demás personas. Al tiempo que se tocan los objetos se nombran en voz alta. (también puede hacerse con nombres en lugar de objetos).

25. **1 LIMON, MEDIO LIMÓN X LIMONES:** Los participantes sentados en circulo se enumeran en voz alta, el animador empieza el juego diciendo por ejemplo: "un limón, medio limón , 6 limones". Así pues, el numero 6 deberá decir de inmediato y rápidamente, un limón, medio limón, 6 limones y x limones, y así sucesivamente. El que se equivoque sale del juego.

26. **LA ORQUESTA:** Todos los participantes en circulo, se nombra un voluntario el cual sale del grupo. Se nombra a alguien para que dirija la orquesta, lo que el haga todos lo hacen, el voluntario tiene que adivinar quien es el director, si se equivoca tres veces tiene penitencia.

27. **APARTAMENTOS E INQUILINOS:** Cada 2 participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente entre ellos se ubica un tercero. Los que están agarrados reciben el nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llama "inquilino". El que dirige el juego dice: cambio de inquilinos y estos deben dejar su apartamento y correr en busca de otro. Luego dice: cambio de apartamentos y estos deben soltarse e ir en busca de otro inquilino.

28. **OBJETOS PERDIDOS:** Se divide el grupo en subgrupos. El director del juego invita a todos los participantes para que colaboren entregando objetos de uso personal. Quien dirige el juego los va detallando en voz alta y los muestra; los coloca sobre un escritorio y los tapa. Después de unos minutos (2 o 3) escoge un representante de cada subgrupo, estos deben tener lápiz y papel, ellos escribirán el mayor número de objetos que recuerden.

29. **LOS PERSONAJES Y SUS OFICIOS:** A varios participantes escogidos con anterioridad, se le reparten papeletas con el nombre de algún oficio o personaje. Estos jugadores tratarán de representar su papel lo más fielmente posible; mediante mímicas, los espectadores deben adivinar correctamente. Los que no han sido adivinados pagan penitencia.

30. **LAS VACAS VUELAN:** Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra un animal que vuela, todos deben separar las manos

y volverlas a juntar, dando una palmada. Quien dirige, también hace esto, pero trata de hacer equivocar a los participantes haciendo acciones contrarias a las indicadas; es decir, si nombra a un animal que vuela, junta las manos y a la inversa. Al dar la orden "las vacas vuelan" todos cambian de puesto.

31. **ESTIRA Y ENCOGE:** Los jugadores en círculo deben estar muy atentos. Quien dirige el juego da las siguientes ordenes: "estiren" y los jugadores deben encoger los brazos y al decir "encojan" los jugadores deben estirar los brazos. Al principio debe hacerse despacio, luego más rápido.

JUEGOS DE FLUIDEZ VERBAL

32. **EL RELOJ DESPERTADOR:** El grupo esta sentado en forma circular, el animador (a) tira la pelota a uno de los jugadores y se voltea, los jugadores hacen circular la pelota de mano en mano, en un momento se hace sonar un pitazo, al instante se detiene la pelota; el jugador que se quedo con ella, debe decir doce nombres con la letra indicada por el animador y así sucesivamente.

33. **LA GRAN PREGUNTA:** El director (a) del juego da a cada jugador el nombre de una fruta y después responde a la pregunta formulada. Ejemplo: el directo pregunta ¿qué te duele? Y el aludido responde :"el mango"

34. **SIN QUEMARSE LOS DEDOS:** Se escoge una letra. Se ponen de acuerdo si se van a nombrar ciudades, personas, objetos, verbos o simplemente palabras que empiecen con la letra selecciona. Un jugador enciende un fósforo y va diciendo palabras hasta que se apague el fósforo, luego sigue otro. Se aplaude aquel que dijo el mayor número de palabras sin quemarse.

35. **ENSALADA DE REFRANES:** Mientras un jugador sale del lugar; los demás escogen un refrán y se reparten las palabras del refrán. La persona que salió y represa pregunta ¿Cuál es el refrán? Y todos responden al tiempo diciendo cada una de las palabras correspondientes. El adivinador debe descubrir cual fue el refrán.

36. **CONCURSO DE CANCIONES** Se forman dos equipos, en un tiempo determinado, uno de los equipos debe entonar una canción, con la palabra que el equipo contrario le sugiera. Tan pronto lo haga, ese equipo sugiere al otro, otra palabra para que hagan lo mismo. Se debe dar un tiempo breve a los equipo para que piense la canción**:**

JUEGOS AL AIRE LIBRE

37. **CARRERAS:** Se hacen dos columnas con el mismo numero de participantes. Se colocan dos personas u obstáculos a uno s 10 metros de distancia. El animador dará la voz de inicio, salen los dos primeros de la fila corriendo y dan 4 vueltas alrededor del obstáculo o la persona y se regresan al llegar salen los segundos y así sucesivamente. El equipo que termine primero es el ganador y los otros reciben penitencia.

38. **CARRERAS EN CÍRCULO:** Se colocan todos los jugadores en círculos agarrados de las manos, se queda uno fuera del circulo el cual va a correr alrededor, este toca alguien y esa persona sale corriendo por el lado contrario. El primero que llegue al lugar de donde salió el jugador gana, el otro queda fuera y hace lo mismo. La persona que quede tres veces fuera se le hace penitencia.

39. **SIGUIENDO AL ANIMADOR:** El animador le pide a rodos que se pare en filas atrás de él y le dice que él va a correr. Tocando un pito, y todos van tras él. Cuando el deje de tocar el pito, todos deben pararse, sí él voltea y se ve alguien moviéndose, se tendrá que regresar al punto de partida.

40. **FÚTBOL DE BOTELLAS:** Se forman dos equipos, cada jugador lleva la pelota con los pies, haciendo "eses" entre las botellas, si una cae, hay que detenerse y pararla. Al llegar a la línea de llegada se toma la pelota y se corre con ella en la mano para dársela al segundo jugador y así sucesivamente.

41. **SIGUEME:** Los jugadores de pie forman un circulo, fuera del cual queda un jugador. Este es el director del juego, quien camina alrededor del circulo y toca a varios jugadores diciendo "sígueme". Cuando ha tocado cinco o seis jugadores, salta, brinca, corre, etc. fuera del circulo. Después de un rato grita: "a casa" y todos deben correr hacia sus lugares. El que llegue primero va a ser el nuevo director.

42. **SUELA CON SUELA:** Un número impar de jugadores se mueven por todo el lugar durante un rato. Cuando el animador de la señal, debe sentarse en el suelo poniendo los pies "suela con suela" con otra persona. Quien quede sin compañeros tres veces paga penitencia.

43. **CARA A CARA:** Un número par de jugadores se mueven por todo el lugar. El animador dice "cara a cara" y todos deben realizar esa acción. Después dicen "de espalda" y todos deben hacerlo. De

pronto puede decir: "todos a cambiar" y a esta orden, todos los jugadores incluyendo el animador deben buscar nueva pareja. Quien quede sin ella, le toca dar las órdenes.

44. **CARRERA DE OBSTÁCULOS:** Se forman dos equipos con igual número de participantes, y se colocan varios obstáculos, cuando el primero del grupo termina, empieza el otro y así sucesivamente. El equipo que lo haga en menos tiempo es el ganador. El otro equipo paga penitencia.

45. **CARRERA CON UN PALO:** Se forman dos equipos, el primero de la fila corre hacia la línea de llegada, apoya una punta del palo en el suelo, pone la frente apoyada en la punta, y en esa posición sin mover el palo, gira 7 veces alrededor del mismo. Se regresa corriendo con el palo y se lo da al siguiente que va a realizar lo mismo. El equipo perdedor paga penitencia.

46. **RELEVO DEL CANGURO:** Se divide el grupo de participantes en dos filas con igual número de jugadores. Estos un túnel con las piernas abiertas. El jugador que encabeza la fina lanza la pelota por el túnel hasta el último jugador; este la recoge, se la coloca entre las rodillas y tratando de imitar el brinco del canguro; en esta forma lo más rápido posible, llega a la cabeza de la fila; el mismo vuelve a lanzar la pelota por el túnel hasta llegar al ultimo lugar, el jugador que esta ahí repite de nuevo los pasos anteriores y así todos los demás.

47. **TUNEL DE RELEVO**: Los jugadores se dividen en equipos iguales, se colocan detrás de la línea de partida con las piernas separadas; de esta forma se hace "túnel". De distancia, al frente se marca la línea de llegada. El primer jugador de cada equipo tiene la pelota. Dada la señal de comienzo al primer jugador lanza la pelota hacia atrás, la cual irá pasando por "el túnel". El ultimo agarra y corre hacia la línea de llegada, regresará al primer puesto y lanza nuevamente la pelota por el "el túnel". Vence el equipo cuyo jugador sea el primero en regresar a la cabeza del túnel.

48. **CARRERA CON TRES PIERNAS:** Cada grupo se forma con tres jugadores. El del medio se coloca en dirección opuesta a los otros dos y amarra su pierna izquierda a la izquierda de su compañero; y la derecha a la derecha del otro. Al dar la señal por el director del juego, todos los jugadores en grupos de 3, corren así amarrados la distancia que se ha fijado y regresan al sitio de donde salieron. Los que queden de último pagan penitencia.

49. **TRENES CIEGOS:** Los trenes están formados por jugadores en fila india, que se vendan bien los ojos y apoyan las manos en los hombros del que esta adelante. Solo el maquinista, que es el ultimo de cada tren, no esta vendado. Señala el sitio de la estación final presionando el hombro izquierdo o derecho del que tiene adelante con la mano y este transmite lo mismo a los demás. El juego es en silencio; si alguno habla el tren debe volver al sito de partida y comenzar de nuevo. Gana el tren que llegue primero.

50. **QUE NO SE CAIGA EL PALO:** Los jugadores se colocan en circulo y se enumeran:1,2,3, etc.. Un jugador se coloca en el centro, poniendo un palo y los sostiene verticalmente con el dedo índice. De repente grita un numero y suelta el palo. El jugador de ese numero salta rápidamente y agarra el palo ante que caiga, si lo consigue vuelve a su lugar, pero si el palo se cae, se queda en el centro sosteniendo el palo, y el otro va a ocupar su sitio y su numero. El que pierda tres veces paga penitencia.

51. **DESPERTO LA FIERA:** Un jugador es la fiera, se coloca en el centro y con las manos se tapa los ojos. A unos diez metros de distancia se pinta una raya a la izquierda y otra a la derecha. Los jugadores caminan alrededor de la fiera dormida. De repente el animador dice:"despertó la fiera" y todos los jugadores corren a situarse detrás de una línea, mientras la fiera los persigue. Si la fiera alcanza a alguien éste será la fiera para el siguiente juego, y si queda dos veces, penitencia.

52. **GYMKHANA:** Es una serie de carreras que se hacen con releve. UN corredor hace su parte cuando su compañero haya terminado. La combinación de eventos depende del tiempo, edades y sexo. En grupos mixtos se recomienda que haya pruebas especiales para cada categoría de participantes, se agrupan en equipos. Se sugiere juegos como: coser un botón o remiendo, beber un fresco, tiro al cesto de básquetbol, llevar un huevo en una cuchara, sacar un objeto de la harina con la boca, saltar o carreras de sacos.

DINAMICAS ROMPE HIELO

53. **QUITA LA SILLA:** Todo el mundo caminando, cuando el director de la orden todos se sientan pero se quita una silla, el que quedo sin silla se sienta encima de alguien (o sale del juego), asi se va haciendo sucesivamente se quitan 2, 3, 4, etc. hasta que queden 2 sillas y todos sentados uno encima del otro (o hasta que quedo uno solo).

54. **EL GUSANO:** Todos dando vueltas en circulo se van acercando poco a poco hasta quedar todos pegaditos, el directo (a) da la orden de sentarse y todos se tienen que sentar en las piernas del compañero, luego ordena dar un paso con el pie derecho hacia delante, luego con el pie izquierdo, después un paso hacia atrás. Si uno se cae se caen todos.

55. **EL ESCUDO:** Se da a cada participante un papel en forma de escudo en donde va a escribir lo más resaltante de su personalidad. Después otra persona del grupo lo lee.

56. **LA PECERA:** Se forman dos grupos en circulo, un grupo en el medio y otro afuera. Los del medio quedan inmóviles, los de afuera se mueven como las agujas del reloj. Cada vez que el animador da la orden. Se puede hablar de varios temas.

57. **LA VERDAD:** Un miembro del grupo ocupa la silla del centro, todos los demás están sentados en circulo. La persona que ocupa el centro promete decir: "solamente la verdad" a cualquier pregunta, durante determinado tiempo, después pasa otro y así sucesivamente.

58. **LA CLASECITA:** El director (a) entrega a los participantes un tema sobre el cual deberá exponer sus ideas durante 2 o 3 minutos. El participante posterior dará una clasificación o concepto al expositor. Integrar al grupo cuando tiene dificultad de expresión.

59. **IDENTIFICARSE CON EL LUGAR:** Se invita a las personas a conocer el sitio y a buscar algo (un cuadro, una estatua, un árbol, etc.) que le llame la atención, durante 5 minutos. Después se presenta qué escogió y por que. El animador puede hacer otras preguntas. Al final se cométalo realizado. Lápiz y papel.

60. **LOS CURIOSOS:** Se solicita la colaboración de 4 o 6 voluntarios que sean personas curiosas. Pasan delante del grupo. Se les pide que por medio de preguntas ayuden a todos a descubrir que personas hay en el grupo. Se les pide que por medio de preguntas ayuden a todos a descubrir que personas hay en el grupo. A cada pregunta de los curiosos la gente responde. Conocer que clase de personas participan.

61. **BABEROS:** Cada participante escribe en una hoja grande, su nombre y algunos detalles de sí mismo (edad, gustos, frases, etc.). Se lo colocan el en pecho, como baberos. Después se pasean por la sala, procurando relacionarse con los demás y leer lo escrito por lo

otro. Familiarizarse con el grupo. Hojas grandes, lápiz, clips o alfileres.

62. **LA MAQUINA DEL TIEMPO:** Cada participante debe pensar de que escena de la humanidad le hubiera gustado ser testigo. Después exponer el por qué. Conocimiento, expresión de valores.

63. **CUALIDADES:** Cada participante dice las cualidades de su compañero de la derecha. Las escribe colocando su nombre y el del compañero, se meten todas las papeletas en una caja, y después se sacan y se leen. Decirse cualidades. Hoja, lápiz.

64. **CANCIONES:** Se pide a cada participante, pensar en el titulo de una canción que le guste. Con ella se va a presentar en el grupo y va a decir por qué la escogió. Se le pueden hacer algunas preguntas.

DINAMICAS DE INTERMEDIO

65. **EN RELEVO:** Se divide el grupo, en subgrupos de 5 o6 personas. Con pocas palabras se enrutan a los subgrupos a que se expresen. Ej.: algún problema dentro del grupo, el país, la escuela, etc. se dan 5 minutos para el trabajo en subgrupo, luego 5 para el plenario. Cuando se hayan finalizado, se toman dos mas importantes. El animador pregunta ¿ Dificultades? ¿Como se trabajo?. Hojas y lápices.

66. **TEMORES Y ESPERANZAS:** Se los pide a las personas escribir sus temores y esperanzas con relaciona... (algún tema). Luego el coordinador los va anotando en el pizarrón. Los participantes eligen los 2 que mas le han impresionado. Se dividen en grupo y hacen un resumen de todo lo que se dijo del tema. Después se va a plenaria para analizar los temores y esperanzas. Concientizar al grupo sobre sus temores y esperanzas y motivaciones.

67. **AQUARIUM:** Se dividen en subgrupos, y se discuten algún tema. Se elige un delegado. Los delegados se reúnen con el animador en el centro. Este va coordinando la discusión o exposición, con miras a clasificar el problema. Luego se da la palabra al resto de las personas. Ponerse de acuerdo en algo, clasificar un asunto, etc.

68. **PROGRAMAS RADIALES:** Se dividen en grupos cada uno prepara una emisión radial de 10’ minutos, sobre algún tema. Cada grupo presenta radial (noticias, concursos, cantos, etc.). Después se hacen aclaraciones y resonancias antes los mensajes. Expresar algunos temas de forma diferente.

69. **ABRAZO COLECTIVO:** Se pasan los brazos por encima del hombro de los compañeros el de la derecha y el de la izquierda, cuando todos estén abrazados, se pueden mover hacia los lados, delante o atrás.

70. **EL ESPIRAL:** Todos se agarran de las manos y luego se sueltan 2, uno queda en el medio y otro comienza a enrollarse poco a poco hasta que todos queden unidos, a medida que se van enrollando se pueden decir frases de agradecimiento u otra cosa.

71. **LOS ESCULTORES:** Se reúnen en grupos pequeños y evalúan algunos puntos; el trabajo, el grupo etc. cada grupo eligen un escultor. El escultor del primer grupo sale y escoge 5 o 6 voluntarios, trabajará con ellos en silencio. Estos trataran de dejarse moldear en cuanto a situaciones, mímicas, gestos, etc.

72. **EL REGALO:** Cada participante saca una cajita el nombre de una persona, y se le entrega un papel en donde va escribir, un mensaje para esa persona, con cosas buenas y positivas. Luego lo lee en voz altas y lo entrega, todos hacen lo mismo.

73. **BOMBARDEO**: Se hacen dos grupos, y se colocan uno al frente al otro. El animador pide que se le diga a la persona que tiene en frente todos los pensamientos positivos para con él (ella) recíprocamente.

74. **EL PISTOLERO:** Se forma el grupo en circulo y se solicita la colaboración de un voluntario a quien se le vendará los ojos y se colocará en el centro del circulo. A la voz del animador, este comenzará a dar vueltas y simulará tener un rifle en sus manos, El animador dirá al pistolero: prepara, prepara, prepara, prepara y ¡ DISPARA! . A quien el pistolero apunte y dispare se agachará y los compañeros de ambos lados, derecho e izquierdo se dispararán mutuamente; quien lo haga primero se queda en el juego, el perdedor saldrá del mismo. Cuando queden dos se pondrán de espaldas, a la voz del animador darán cinco pasos y acto seguido se voltearán y dispararán. Ganará quien lo haga primero.

DINAMICAS PARA CONOCERSE ENTRE SI

Son juegos destinados a permitir a los participantes conocerse entre sí. Pueden utilizarse en un primer momento, simplemente con el objetivo de aprender los nombres de cada persona, o bien tratarse de una presentación o conocimiento más profundo y vital. Antes de empezar el juego hay que asegurarse de que sE han entendido bien

las consignas de partida. Por lo demás, los juegos son muy sencillos, facilitando la creación de un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los participantes no se conocen.

75. **ENTREVISTAS MUTUAS:** Se trata de crear un mundo en común, por parejas. El objetivo es comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori. Participan grupos, clase,.... a partir de 11- 12 años. Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás. hay que intentar contar lo más posible de sí mismo. DESARROLLO: Explicación del juego al grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común. La evaluación del juego tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por él. los cambios que se han producido y se producirán en las relaciones

76. **CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA:** Consiste en ponerse en lugar de los otros. El objetivo es aprender a percibir una situación, desde el punto de vista de otra persona del grupo. Es para niños. a partir de 12 años. MATERIALES: Papel y bolígrafo. DESARROLLO: Propuesta - ejemplo para un intercambio con otro grupo cultural (interno o externo al grupo).EL YO: ¿Qué es importante para mí? ¿Qué es lo que me hace único? ¿Cuáles son mis puntos fuertes y débiles? ¿Quién y qué han hecho de mi lo que soy? EL YO Y LOS OTROS: ¿Cuáles son mis amistades preferentes (individuos o grupos)? ¿Quienes son mis héroes, mis modelos? ¿Qué tipo de diferencia tengo y con quién? ¿Cómo se arreglan estas diferencias? EL YO Y LA SOCIEDAD: ¿Cuál es mi papel en la sociedad hoy y mañana? ¿Qué influencia podría ejercer en ella? ¿En qué medida depende mi existencia de la sociedad? Los participantes primero responden como creen que responderían los del otro grupo. Después responden a las preguntas desde su punto de vista. La primera serie de repuestas (las de "en lugar de los otros"), se remiten al otro grupo que envía sus reacciones después de la lectura. 7. EVALUACION: Se analiza la diferencia entre las reacciones prejuzgadas y las reales. Consecuencias de nuestros prejuicios. Visión actual en nuestro grupo y el cambio experimentado**.**

77. **EL NIDO:** DEFINICION: Consiste en crear un recorrido para hacer con un objeto - ficha, mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias. OBJETIVOS: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos mismos decidirán. PARTICIPANTES: Grupos de 4-6 personas,

a partir de los 6 años. Si el grupo es numeroso, realizarlo por subgrupos. MATERIALES: Un gran papel, pinturas, bolígrafos y algún dado. 6. DESARROLLO: cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor del nido. El que empieza tira el dado. Si salen 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc.) que escribirá junto a la casilla (por ej. un viaje, gustos,....). La prenda o misión tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella. Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente. 7. EVALUACION: No es necesaria. Puede hablarse sobre que ha aportado el juego al grupo y a cada uno de los participantes**.**

78. **ESTE ES MI AMIGO:** Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra. OBJETIVOS: Integración de todos los participantes al grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 4 años. MATERIALES: no requiere materiales. DESARROLLO: Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados. EVALUACION: Hay que procurar el conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre (reacción ante la progresiva "numerificación)**.**

79. **CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS:** DEFINICION**:** Se trata de conocer al resto de los jugadores utilizando una pelota que deberán arrojar al contrario. OBJETIVOS: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de juegos con una pelota. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un balón. CONSIGNAS DE PARTIDA: La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. DESARROLLO: En este juego uno de los jugadores (jugador 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los otros (jugador 2) . Mientras el que fue nombrado (jugador 2) corre a tomar el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el jugador (jugador 2) nombrado debe tomar el balón y decir fuerte

una característica que distinga al primero (jugador 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los jugadores que corrían escuchen esta característica deben pararse en el lugar que están para que el que tiene el balón (jugador 2) trate de golpearlos con él. El que sea golpeado con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie, el jugador nombrado pierde una vida y debe reanudar ella el juego. Se puede asignar una número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeado o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

80. **¿TE GUSTAN TUS VECINOS?:** DEFINICION**:** Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener. OBJETIVOS: Aprender los nombres y pasar un rato divertido. PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 5 años. MATERIALES: Una silla menos que participantes. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez. DESARROLLO: Todos/as sentados /as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?." Si la repuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos es atrapados. Durante el cambio de sitios, las personas del centro intentará ocupar una silla. Si la repuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. después de cada pregunta, las personas que queden sin silla continúa el juego.

81. **CORO DE NOMBRES:** DEFINICION**:** Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez. DESARROLLO: Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gritará con el brazo estirado señalando con el dedo. cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. el/ella puede girar despacio, saltando, cambiando de lado.

82. **PELOTA AL AIRE:** DEFINICION**:** Consiste en lanzar y retomar una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que retomarlo antes de que caiga al suelo. OBJETIVOS: Aprender los nombre. Estimular la precisión en los envíos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,..... a partir de 6 años. MATERIALES: Pelota, disco u objeto similar. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las

jugadoras/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas. DESARROLLO: Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al circulo. La persona nombrada ha de tomarlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han siso presentados.

83. **PALMADAS:** DEFINICION: Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Desarrollar el sentido del ritmo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años. MATERIALES: Ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: En círculo, el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo. Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, habiéndolo también con los pies estando sentados.

84. **ME PICA AQUÍ:** DEFINICION: Este juego nos ayuda a aprender los nombres de los demás. cuando un grupo se reúne por primera vez, a menudo un juego activo de nombres proporciona un ambiente de seguridad y positivo, relajará la tensión que provoca el estar con gente nueva. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Ayudar a los demás a recordar. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. 4. MATERIALES: ninguno CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Es bueno darse cuenta de que se puede ayudar a que la gente se acuerde de los nombres, no hay nada malo en no saberlos todos. La primera persona dice: "Se llama Juan y le pica allí" (rascando la cabeza de Juan) y yo me llamo María y me pica aquí" (rascándose). La tercera dice: "Se llama María y le pica allí y yo me llamo Carmen y me pica aquí" (rascándole a María y luego a sí misma.....).

85. **LA CESTA ESTÁ REVUELTA:** DEFINICION: Se trata de decir el nombre del compañero cuya fruta coincida con la que hemos dicho. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Cada

persona se considerará "plátano", a la persona de su derecha "limón" y a la de su izquierda "naranja" (o cualquier fruta que se quiera). El educador, en el centro, señalará a una persona y le dirá el nombre de una fruta, según la fruta que le diga la persona señalada tendrá que decir el nombre de la persona en cuestión. Si la persona señalada se equivoca, pasará a ocupar el lugar del educador, y así sucesivamente**.**

86. **LA TELARAÑA (MADEJA DE LANA):** DEFINICION: Se trata de presentarnos ante el resto de los compañeros, cuando hemos acabado tenemos que lanzar un ovillo de lana a otro jugador que hará lo mismo. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. 4. MATERIALES: Una madeja de lana. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: El que tiene la madeja de lana comienza diciendo su nombre, profesión, hobbies, etc.., cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja dice también su nombre, aficiones, etc.., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás. Para retomar el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido**.**

87. **ALBUM DE RECUERDOS:** DEFINICION: Se trata de acertar las cualidades de cada uno. OBJETIVOS: Conocer a los demás. PARTICIPANTES: Más de 6, a partir de 14 años. MATERIALES: Fotografía de pequeño de cada participante, cartulinas, bolígrafos. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblarlas por las mitad, en una parte pegarán la fotografía, y en la otra escribirán datos de la infancia, tales como: - Mi mayor travesura, - Mi primer amor, - Mi mejor regalo, - Mis primeros amigos, etc.. Una vez hecho todos los álbumes, se barajarán y se repartirán a los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.

88. **EXPLOTA GLOBOS:** DEFINICION: Consiste en decir el nombre de un compañero de una forma muy original. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Globos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Se reparte un globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá, también, hacia el centro; el primero coge su globo

y se lo pone en el pecho, abraza al segundo y gritando su nombre explota el globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explote el primero se volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.

89. **ESTOY SENTADO, Y AMO:** DEFINICION: Una variante al juego de la silla que nos sirve como juego de presentación. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes, que se sientan en sillas o en cuclillas. DESARROLLO: Se deja un hueco libre. La persona que tenga el hueco a la derecha salta ocupando el hueco libre a la vez que dice: Estoy sentado..., una 2ª salta correlativa a este diciendo: y amo..., una 3ª y última termina diciendo: muy, muy en secreto a (nombre de una persona del grupo), dejando la vacante a su izquierda. Los compañeros que estén a ambos lados de la persona nombrada deben impedir que éste vaya a ocupar el lugar libre.

90. **RULETA DE PRESENTACION (¡PLASH!):** DEFINICION: Una divertida forma de presentarse. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 12, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen dos círculos de igual número de componentes. DESARROLLO: Las personas del círculo exterior miran hacia dentro, y las del interior hacia fuera, empiezan a girar los círculos en sentido contrario, y a una palmada del educador se paran los círculos, las personas de los distintos círculos que caigan juntas comenzarán a hablarse presentándose y contándose cosas de ellos, el educador marcará el tiempo, y a otra palmada comenzarán los círculos a girar de nuevo, así hasta estar todos presentados.

91. **OCUPAR EL TERRENO:** DEFINICION: Correr cada vez más rápido. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Comienza un componente que a la vez que grita el nombre de un compañero se lanza hacia el lugar que éste ocupa, éste correrá hacia otro compañero, y así sucesivamente, tratando de que cada vez sea más rápido.

92. **RUEDA DE NOMBRES:** DEFINICION: Consiste en repetir los nombres de los demás. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Comienza uno diciendo su nombre. El de su izquierda dice el nombre del anterior y el suyo, y así

sucesivamente hasta el último, que deberá repetir todos los nombres. Se pueden meter varias variantes, tales como decir tu nombre y el de una fruta que empiece por la misma letra, decir tu nombre y algo que te gusta o disgusta, etc.

93. **RASGOS EN COMÚN:** DEFINICION**:** Consiste en sacar el mayor número de similitudes que hay entre cada pareja. OBJETIVOS: Aprender las características que tenemos en común con los demás. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide el grupo por parejas. DESARROLLO: Cada pareja debe sacar el mayor número de similitudes que hay entre ellos, como color de pelo, ropa, aficiones, familia, etc.. gana la pareja que mayor parecido tenga.

94. **EL CHULO:** DEFINICION: Una forma aun poco brusca de aprender los nombres de nuestros compañeros. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Uno de ellos se sitúa en medio y dirigiéndose a otro, le dice de malas maneras a la vez que le empuja: Eh, tú, quítate de ahí (nombre). El otro responde asustado: - ¿Porqué?, y el primero le tiene que decir un motivo cualquiera y le quita su lugar, el otro debe salir al centro y hacer la misma operación.

95. **EL GANGOSO:** DEFINICION**:** Una forma muy graciosa de decir los nombres. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Los participantes deben decir uno a uno su nombre haciendo el gangoso. También lo pueden decir tartamudeando, chillando, sin decir las vocales, diciendo sólo las vocales, abriendo mucho la boca, etc.

96. **SI FUERA...:** DEFINICION: Juego de preguntas. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 5, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Se pide a un participante que piense en una persona del grupo, los demás deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo: Si fuera... ¿Qué sería?, éste debe responder lo que más identifica con la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es piensa a otro del grupo.

97. **PERSECUCIÓN DE NOMBRES:** DEFINICION: Juego de presentaciones. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES:

Bolígrafos, etiquetas adhesivas y folios. CONSIGNAS DE PARTIDA: El grupo se divide en varios grupos. DESARROLLO: Cada componente se pega en la espalda su nombre y edad. Cada equipo debe descubrir y anotar el máximo de nombres y edades correctas, y tratar de que no descubran los nombres de las personas de su grupo.. Si el grupo ya se conoce, se pueden poner el nombre de algún personaje famoso y una edad inventada.

DINAMICAS DE AFIRMACION

Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (autoconcepto, capacidades,.....) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales, ...). Se trata a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todos/as en el grupo. Otras de favorecer la conciencia de grupo.

98. **EFICIENCIA MAXIMA:** DEFINICION**:** Se trata de transferir uno a uno, en un pequeño recipiente el mayor número posible de clips (o clavos) contenidos en un recipiente más grande, en un tiempo determinado (20 segundos). OBJETIVOS: Valorar y plantear la seguridad en sí mismo en relación a las presiones sociales y del grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 años. MATERIALES: Una caja ancha, un frasco estrecho y 75 clips. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Seis voluntarios son invitados a dejar la sala. La experiencia se explica al resto del grupo; después, los voluntarios son llamados uno por uno y se les pide someterse a un test de destreza manual (capacidad de movimientos rápidos y precisos). A los dos primeros voluntarios se les afirma que es generalmente posible transferir alrededor de 2 clips en 20 segundos, mientras que a los dos siguientes se les dice que esta cifra es alrededor de 40. A los dos últimos se les dice que es también de 40 y se añade un factor más, por ejemplo ·" una prenda". Antes de empezar cada vez, se pregunta al voluntario cuantos clips cree poder transferir a la caja, después del ejercicio se le pide que establezca un segundo pronóstico para el siguiente. EVALUACION: Podría tratar sobre nuestra forma de reaccionar ante las presiones del grupo y las normas sociales y nuestra forma de hacer criterios personales, bien sea aceptando aquellos o combatiéndolos, pero raramente ignorándolo (normas de trabajo en fábricas, competitividad en el comercio,...).

99. **EL ESCULTOR:** DEFINICION: Se trata de, por parejas, ir formando esculturas con el cuerpo. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. Favorecer la toma de conciencia del cuerpo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 8-9 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego se hace en silencio. DESARROLLO: Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor le mueva los brazos, piernas, cuerpo... para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no - verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles. EVALUACION: Primero por parejas, por ejemplo expresando cómo se ha sentido cada uno, qué es lo que ha querido hacer, cómo ha sido la comunicación, etc.. Luego puede hacerse en el grupo**.**

100. **ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS:** DEFINICION**:** Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de compañeros, hasta llegar a un abrazo final. OBJETIVOS: Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 4 años. MATERIALES: Aparato de música o instrumento musical. CONSIGNAS DE PARTIDA: Que no quede ningún participante sin ser abrazado. DESARROLLO: Una música suena, a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los ,participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. el abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. EVALUACION: El juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o un primer encuentro. Dejar expresar a cada uno, cómo se siente y cómo ha vivido.

101. **EL LAVACOCHES:** DEFINICION**:** Se trata de que todos tomen contacto físico con el resto de los participantes. OBJETIVOS: Favorecer la afirmación, el sentirse querido y atrapado por el grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 7 años. 4. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Jugar despacio y con suavidad. DESARROLLO: El grupo forma dos filas, mirándose una a otra. Cada pareja, frente a frente, se convierte en una parte de una máquina de lavado de coches, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al "coche" mientras pasa a través del túnel de lavado. Al llegar al final, se incorpora a la máquina, mientras otra persona reinicia el juego: Así sucesivamente, hasta que todos los participantes han sido

"lavados". EVALUACION: ¿Cómo se ha sentido el contacto físico, el grupo,...? La evaluación es importante especialmente si es la primera toma de contacto con el grupo.

102. **EL AMIGO DESCONOCIDO:** DEFINICION**:** Se trata de elegir un amigo secreto, observando sus cualidades y valores. OBJETIVOS: Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro. PARTICIPANTES: A partir de los 11 años principalmente. Grupo, clase,..... entre 10 y 30 participantes. MATERIALES: Papel y bolígrafo. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguno. DESARROLLO: Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimientos vívidos. EVALUACION: Puede tratarse de compartir los sentimientos vividos, descubrimiento de varias personas, toma de confianza con el nuevo amigo, etc. Valonar el juego en relación a situaciones de la vida diaria.

103. **TOCA AZUL:** DEFINICION: Induce al contacto físico. OBJETIVOS: Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro. PARTICIPANTES: A partir de los 11 años principalmente. Grupo, clase,..... entre 10 y 30 participantes. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El monitor anuncia "toquen azul" (u otro color u objeto). Los participantes deben tocar algo que lleve otra persona del color anunciado. "Toquen una sandalia" o "toquen una pulsera". Hay muchas variaciones, como "toquen una rodilla con el pulgar izquierdo". Es fenomenal hacerlo a cámara lenta. A los niños les encanta hacerlo muy despacio.

104. **EI OVILLO:** DEFINICION: Se trata de decir lo que apreciamos de otras personas mientras vamos tejiendo. OBJETIVOS: Favorecer la afirmación de los demás. Cohesionar al grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Un ovillo de hilo grueso o lana. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Todo el grupo sentado en círculo. El animador/a comienza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quien se lo lanza. Quien recibe el ovillo agarra el hilo y lo lanza a otra persona. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, siempre sin

soltar l hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña. 7. EVALUACION: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo hemos recibido las valoraciones? ¿Nos reconocemos en ellas?.

105. **VALENTINAS:** DEFINICION: Se trata de escribir o dibujar algo bonito a una persona o grupo, enviándoselo anónimamente. OBJETIVOS: Provocar actitudes positivas cara a uno/a mismo/a y los/as demás. Favorecer la autoestima Provocar dinamismo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 - 7 años. MATERIALES: Útiles de escribir. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: En una ficha de papel se dibuja algo bonito para una persona del grupo. Se le hace llegar sin que se sepa quien fue. EVALUACION: Comentar las reacciones de las personas que reciben las “valentinas”.

106. **EL CORO DE LA TARDE:** DEFINICION: Se trata de reconocer cualidades positivas de las personas del grupo, de una misma y del grupo como tal. OBJETIVOS: Favorecer la autoestima y la cohesión grupal. Aprender a pensar en positivo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Sentados/as en círculo. El animador/a explica lo que cada persona del grupo tiene que decir. A modo de ejemplo: Decir la flor, el animal o el árbol que te recuerda la persona que está a tu lado, y por qué. Decir una cualidad de la persona situada a tu izquierda y ofrecer una de tus cualidades positivas a la de tu derecha. Decir una palabra, dos o tres, que expresen tus sentimientos agradables al estar con el grupo. EVALUACION: ¿Te fue fácil decir cualidades positivas? ¿escuchar las tuyas?**.**

107. **SMYE:** DEFINICION**:** Se trata de hacernos conscientes de las valoraciones positivas y negativas que recibimos. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación. Ser conscientes de los distintos tipos de valoraciones a los que se nos somete. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Pegatina o trozo de cartulina. Rotuladores. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Consiste en llevar una etiqueta pegada en el pecho con las siglas SMYE (Soy Majo Y Espabilado). Se trata de ponérsela por la mañana y cada vez que alguien te califique negativamente te quitas un trocito, colocándotelo de nuevo, con celofán, cada vez que recibas un comentario positivo. EVALUACION: Analiza las distintas reacciones y los motivos de las mismas. ¿Qué tipo de valoraciones se producen más, en qué situaciones y con qué tipo de personas?**.**

108. **SOY LIBRE:** DEFINICION: Una persona intenta liberarse de otra que le apresa. OBJETIVOS: Autoafirmarse físicamente. Tomar contacto. Energizarse y prepararse para un juego de rol. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 11 - 12 años. MATERIALES: ninguno CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Por parejas. Una de las personas se coloca detrás de la otra, mirando las dos en la misma dirección. La rodea con sus brazos tomando con su mano izquierda su mano derecha y viceversa, de manera que la otra persona por métodos legítimos intenta soltarse. Cuando lo consigue o se cansa, se cambian los papeles. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido en ambos roles? ¿Cómo han sentido el papel de la fuerza física? ¿Y al estar aprisionados?.

DINAMICAS DE CONFIANZA

Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a en el grupo. Construir la confianza dentro del grupo es imperante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo. Los juegos de confianza necesitan una serie de condiciones mínimas para que adquieran todo sus sentidos e interés. Un juego, en lugar de estimularla, por tanto, en ocasiones ser contraproducente. Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.

109. **EL LAZARILLO:** DEFINICION: Se trata de guiar a un compañero que está con los ojos vendados. OBJETIVOS: Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. MATERIALES: Pañuelos o vendas para tapar los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: - Silencio durante todo el ejercicio. - El paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego, sin ocasión de experiencias. - Seamos imaginativos (por Ej.: ponerle en presencia de sonidos diferentes, dejarle sólo un rato, hacerle recorrer objetos durante el trayecto. - Cada uno debe estar atento a los sentimientos que vive interiormente y los que vive su pareja, en la medida en que los perciba. DESARROLLO: La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. durante 10 minutos los lazarillos conducen ciegos, después de los cual hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos).

EVALUACION: Se valorarán los sentimientos vividos y su importancia.

110. **EL VIENTO Y EL ARBOL:** DEFINICION: Una persona, en el centro del círculo, se deja bambolear de uno a otro, como las ramas de un árbol mecidas por el viento. OBJETIVOS: Favorecer la confianza en el grupo y en uno mismo. Eliminar miedos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupos. La persona que sitúa en el centro permanecerá rígida. Los demás la empujarán suavemente. El juego ha de hacerse en el mayor silencio. DESARROLLO: Un participante se sitúa en el centro y cierra los ojos. Sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho, para no caerse. El resto de los participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibiéndole con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos. EVALUACION: Es importante que cada uno exprese cómo se ha sentido.

111. **MUELLE HUMANO:** DEFINICION: Se trata de dejarse caer contra otra persona cada vez más lejos. OBJETIVOS: Favorecer la confianza. Estimular el equilibrio corporal y la cooperación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 10 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El Grupo se divide por parejas. Los/as integrantes de cada pareja se colocan frente a frente con las palmas de las manos tocándose. Dan un paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia delante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos. Van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás hasta que sea posible. EVALUACION: ¿Cómo se sintieron?

112. **EL JARDINERO:** DEFINICION: Consiste en retomar un objeto con los ojos tapados a través de un itinerario. OBJETIVOS: Desarrollar la confianza en sí mismo. Estimular la orientación espacial. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 4 años. MATERIALES: Un caldero u otro objeto que represente un instrumento de jardinería. Algo para tapar los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Los/as jugadores/as se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando a los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero/a tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados, debiendo ir en busca de un caldero (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los

árboles. Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo sintieron a las demás personas? ¿El espacio?. NOTAS: Para gente mayor se puede complicar el itinerario haciendo que el pasillo tenga curvas, etc**.**

113. **CONTROL REMOTO:** DEFINICION: Se trata de seguir el sonido de tu nombre con los ojos cerrados y sin chocarte con las demás personas del grupo. OBJETIVOS: Favorecer la confianza y aprender a orientarse mediante la escucha. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Algo para taparse los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Se divide el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja. Una mitad ocupa el centro y se tapan los ojos. La otra mitad, a una cierta distancia son los/as lazarillos. Tendrán que guiar a su pareja tan sólo llamándola por su nombre y sin poder tocarla. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido? ¿Han tenido dificultades para orientarse? ¿Cómo sintieron el espacio, las otras voces, ...?

114. **NARIZ CON NARIZ:** DEFINICION: Se trata de tocar la nariz del compañero/a con tu propia nariz y con los ojos cerrados. OBJETIVOS: Favorecer la comunicación en el grupo. Desarrollar la confianza. Permitir el contacto físico rechazando los estereotipos sexuales convencionales. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. MATERIALES: Algo para taparse los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Por parejas a una distancia de un metro aproximadamente. Una persona de cada pareja se tapa los ojos y se va adelantando poco a poco, intentando tocar con la punta de su nariz la de su compañero/a, que permanecerá inmóvil con los ojos abiertos y sin poder hablara. Tan sólo puede guiar al otro/a soplando suavemente para indicar su posición. Luego pueden cambiar los papeles o hacerlo los/as dos al mismo tiempo con los ojos tapados. EVALUACION: ¿Qué sensaciones experimentaron? ¿Hubo resistencias a hacer este juego? ¿Qué tipo de reflexiones surgieron?.

115. **ERES DRACULA O ERES TÚ EL AMOR DE MI VIDA:** DEFINICION: Todo el grupo con los ojos cerrados pasea por la sala, hasta que por los mordiscos de un/a drácula todos/as se vuelvan vampiros. OBJETIVOS: Crear un ambiente de distensión. Favorecer la confianza en el grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Algo para taparse los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Delimitar la zona de juego. DESARROLLO: Todo el grupo con los ojos cerrados se pasea por la zona de juego. El animador/a nombra a una o dos personas Dráculas. Cuando cualquier persona choca con otra le pregunta: "¿Eres Drácula?"; si

no lo es, contestará negativamente diciéndole su nombre, y ambas continúan paseando. Si es un/a Drácula no contesta con su nombre, sino dándole un mordisco en el cuello a la vez que da un gran grito. A partir de ese momento, al ser contagiosa la mordedura, se convierte en un/a nuevo Drácula. El juego continúa hasta ser todos/as Dráculas. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido? ¿Hubo miedo a confianza? NOTAS: Se puede hacer igual pero cambiando la pregunta, por "¿Eres tu el amor de mi vida?", pasando los/as Dráculas a ser los/as amantes secretos.

DINAMICAS PARA FOMENTAR LA COOPERACION

En estos juegos la colaboración entre los participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo. Aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica. Las condiciones exteriores y los elementos no humanos influyen en los juegos, centran en todo caso la situación a superar. Los juegos de cooperación utilizan al máximo estos factores, disminuyendo la competición. Se trata de que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todos caso, de no hacer de la exclusión el punto central del juego

116. **AMANECER EN LA JUNGLA:** Cada uno elige un animal de la jungla. Cierra los ojos y se imagina que amanece. Los animales empiezas a despertarse. Empiezan a hacer el ruido del animal elegido, al principio muy bajito y luego cada vez más fuerte en la medida que el día avanza. La intensidad más fuerte indica el punto del día de mayor actividad. Posteriormente los sonidos irán perdiendo fuerza hasta el silencio que representará el ocaso del día**.**

117. **LA GRAN TORTUGA:** Este juego aconseja disponer de un gimnasio o sala grande sin demasiados obstáculos que puedan entorpecer el avance de la tortuga. El "caparazón" de esta será una gran colchoneta de gimnasio, o colchones que no resulten muy pesados. Pero en caso de no disponer de colchonetas, cualquier manta, colchoneta o similar puede servir. Según el tamaño de la colchoneta, dividiremos a los niños en grupos de cuatro a diez. Los niños se colocan a cuatro patas, cubiertos por la "concha de tortuga". Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si los niños no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. pronto se darán cuenta que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura. Los niños de cuatro años, con paciencia,

por parte del responsable, van ensayando diferentes formas hasta que consiguen moverla. Los de cinco y seis años logran superar obstáculos con ella sin que se les caiga por el camino. Los de siete son capaces de bajar escaleras y hasta escaparse del colegio.

118. **DRAGON:** Va bien con no más de ocho personas; siete participantes para adultos o siete a ocho para niños. Todas las personas se sitúan en fila. Cada persona toma la cintura del que tiene delante con las manos. Entonces la "cabeza" (primera persona de la fila) del dragón intenta tocar la "cola" (última persona de la fila) , mientras que el "cuerpo" (las demás personas) ayudan a que la cola no sea tocada, sin que cada persona pierda el contacto con quien tiene delante. Si hay más de un dragón cada uno puede operar independientemente**.**

119. **FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR:** Una actividad exigente y cooperativa. El director de juego solo da estas instrucciones: "Sin hablar, haced una fila según el día y el mes de vuestro cumpleaños. Tenemos que hacer una fila desde enero hasta diciembre". Los participantes tienen que buscar la manera de comunicarse sin palabras y dónde deben empezar y terminar la fila. No importa mucho que no salga todo correcto. La idea es que trabajen juntos.

120. **SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS:** El objetivo es mantener todos/as en el juego, incluso cuando las sillas sean sistemáticamente quitadas. Como en la versión competitiva, la música suena y más sillas se quitan cada vez que la música se detiene. En este juego, sin embargo, cada vez más niños7as tiene que juntarse en el grupo, sentados en parte de las silla o encima de otros/as para mantenerse todos en el juego. Al final los niños y/o niñas que comenzaron el juego acaban delicadamente encaramados en una silla, como oposición a las criaturas frustradas que se quedan fuera con un "ganador" en una silla. En el caso de que no haya sillas a mano, se pueden usar personas a gatas.

121. **PIO – PIO:** Una actividad para grupos grandes (15 o más). Todos cierran los ojos y el monitor murmura a uno o una. "Tu eres papá o mamá gallina". Ahora todos/as empiezan a mezclarse, con los ojos cerrados. cada uno/a busca la mano de otro u otra, la aprieta y pregunta: "¿Pío - pío?". Si el otro también pregunta "¿Pío - pío?" se suelta de la mano y siguen buscando y preguntando, aparte de la mamá o el papá gallina que mantiene siempre silencio. Cuando una persona no le contesta; ésta sabe que ha encontrado a papá o a mamá gallina y se queda atrapado de la mano guardando silencio. Siempre que alguien da con el silencio (ahora dos personas se quedan atrapados formando parte de ellos. Si alguien encuentra

unas manos cogidas y silencio, puede entrar a formar parte del grupo. Pronto se oirán menos "Pío - pío" hasta que todos estén atrapados. luego el responsable les dirá que abran los ojos. Siempre causa sorpresa.

122. **CARRITO DE VERDURAS:** Las personas se sientan en un círculo, quedándose uno en el centro. En parejas, elegir una verdura y los dos que la han elegido intentan cambiar de silla cuando el del centro la nombre, éste también intenta sentarse. Al que se queda sin silla le toca estar en el centro para hacer un nuevo llamamiento. Cuando el llamamiento es "carrito de verduras" todos tienen que cambiar de sitio. Si hay más de 20 personas, cada cuatro tienen que ser la misma verdura en ves de dos. Se necesitan sillas fuertes y mucho sitio. Variación: Se pueden usar los nombres de provincias y cambiar todos de sitio cuando el del centro nombra la región. Ejemplo: "Andalucía"**.**

123. **SERPIENTE GIGANTE:** Los niños comienzan tirándose boca abajo y cogiendo los tobillos de la persona de delante para hacer una serpiente de dos personas que se deslizan por el suelo sobre sus estómagos. Después se unen para formar una serpiente de cuatro personas, una de ocho y así hasta que todo el grupo es una serpiente gigante. A los niños les gusta ver si pueden hacer que la serpiente se revuelque sobre su lomo sin acabar separada, probando con diferentes largos. La serpiente también puede subir "montañas", atravesar "agujeros" o subir árboles", o puede acurrucarse e irse a dormir. Se necesita una serpiente coordinada para hacer estas últimas cosas. Lo que a los niños parece divertirles más es hacer todos juntos una gran serpiente.

124. **TE QUIERO DULZURA PERO AHORA NO PUEDO REÍRME:** Los participantes se sientan en círculo para lograr un juego divertido. La primera persona le dice al compañero de su derecha o izquierda: "¿Me quieres dulzura?". Esta persona responde: "Sí. te quiero dulzura, pero ahora no puedo reírme". A continuación la primera persona intenta hacer reír a la segunda. Esto continúa alrededor del círculo hasta que la primera persona es preguntada: "¿Me quieres dulzura?". Si alguien se ríe al ser preguntado provocará la risa de los demás**.**

125. **LIBRO MÁGICO:** Es un juego de gestos. El libro mágico es un lugar imaginario en el centro de un círculo de jugadores. Cada jugador por turnos, va al libro y saca algo, en ese momento simula la una actividad relacionada con el objeto que él / ella ha sacado. Por ejemplo un jugador saca una raqueta y simula jugar al tenis. Los que adivinen la simulación y el objeto/s pueden ir al centro del

círculo y acompañar al jugador. No se dice ni una sola palabra. El primer jugador les pregunta si han adivinado el/los objeto/s correctamente. Después todos regresan al círculo y otro jugador saca algo del libro. El juego continúa hasta que todos tengan su turno**.**

126. **TORMENTA:** Una persona hace de director de orquesta de la tormenta y se pone en el centro del círculo. Igual que con una orquesta, va reuniendo a todos, uno por uno, a la tormenta (sinfonía). indica a una persona y frota las manos. Esta persona la imita, y el director va dando vuelta a todo el círculo hasta que estén todos frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicando que debe chascar los demás siguen frotándose las manos. Ahora de la vuelta otra vez hasta que todos hayan dejado de frotar las manos y estén chasqueando los dedos. Ahora indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos y luego que den palmadas en los muslos al mismo tiempo que pisotean el suelo – el creciendo de la tormenta - . Al igual que en una tormenta, el ruido afloja mientras el director da los mismos pasos en orden contrario hasta que la última persona deja de frotarse las manos**.**

127. **FAMILIA DE ANIMALES:** El animador o responsable prepara papelitos en los que van escritos nombres de animales. para un grupo de veinte personas bastan seis clases de animales. Así habrá cuatro gatos, cuatro pollitos, cuatro loros,... Los papelitos se sortean o se reparten entre los participantes, de forma que todos tengan uno. Cuando los participantes saben el animal que les ha correspondido, recorren la habitación con los ojos vendados (para grupos mayores de 20 participantes esto no es necesario), imitándolo con la voz y los gestos. el objetivo del juego es reconocer a otro de la misma especie, darle la mano y proseguir juntos la búsqueda. Así los gatos buscan a otros gatos con su andar a cuatro patas y el sonido de "miau", los pollitos con sus aleteos y su "pío, pío", etc**.**

128. **ENANITOS Y DUENDES:** Los jugadores se dividen en dos grupos del mismo número. un grupo serán enanitos y otros duendes. Los enanitos acuerdan en secreto de qué color van a ir supuestamente vestidos. Enanitos y duendes bailan juntos cualquier canción, y al final de cada estrofa un enanito distinto cada vez pregunta a un duende: "¿de qué color son nuestros vestidos nuevos?". El duende nombra un color, y si no acierta, los enanitos responden con un sonoro ¡no! Y bailan una nueva estrofa. Así hasta que el duende de turno acierta el color. Entonces los enanitos responden ¡sí! y corren a escaparse hacia una zona, un árbol o cualquier otro lugar que hayan es atrapado como "casa". los

duendes tratan de atrapar tantos como puedan. Después se invierten las tornas y los duendes escogen el color. En este juego no hay no vencedores ni vencidos. Lo que sí hay es mucho gasto de energía entre bailes y prosecuciones. Para que no ocurran desgracias personales habrá que calmar de vez en cuando a algún enanito bruto o duende temerario**.**

129. **PASAR UN VASO DE AGUA:** Todos permanecen en círculo con un vaso de papel en la boca (el borde atrapado entre los dientes). Una persona comienza a verter el agua dentro del vaso de la que tiene al lado (sin utilizar las manos) y así sucesivamente alrededor del círculo. Juego muy bueno para el verano**.**

130. **FORMAS:** Este es un buen juego para un descampado o playa poco concurrida, un día en que apetezca estirarse en el suelo. A las "formas" puede jugarse horas y es más entretenido cuando más sean. Todos los jugadores forman un solo equipo que en un conjunto debe construir algo en común: una letra, un número, una palabra, un animal, una figura, etc. Si el número de participantes lo permite se trata de construir esta forma entre todos. Se puede realizar sobre el suelo con los jugadores estirados. A medida que adquirimos práctica podemos proponer forma con volúmenes, con los participantes de pie, sentados o unos encima de otros. Por ejemplo, si somos cuatro, podemos formar el número 77 sin grandes dificultades. Usando con imaginación brazos y piernas se pueden representar formas difíciles. Si disponemos de un observatorio elevado podemos fotografiar las formas y de paso obtener buenos retratos de grupo**.**

131. **REGAZOS MUSICALES:** Es una versión cooperativa del juego de las sillas. el grupo entero forma un círculo, todos mirando en las misma dirección, muy juntos y con las manos en la cintura del que tiene delante. Cuando empieza la música todos comienzan a andar. Cuando para, intentan sentarse en el regazo de la persona que tiene detrás. Si el grupo entero consigue sentarse sin que nadie se caiga, el grupo entero gana. Si alguien se cae, la gravedad gana. Funciona mejor con más de diez personas de aproximadamente la misma talla**.**

132. **JUGADA EN FORMA DE CRUZ:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas, 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos. DESARROLLO: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x. Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se

posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente. Versión cooperativa*:* Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga**.**

133. **AROS MUSICALES:** DEFINICION**:** El juego consiste en no salirse del aro e intentar que el mayor número de participantes se introduzcan dentro de un mismo aro. OBJETIVOS: Introducir la idea de cooperación, mediante la coordinación de movimientos. PARTICIPANTES: Grupo, desde 10 personas. MATERIALES: Aros de psicomotricidad y un equipo de música. CONSIGNAS DE PARTIDA: Para comenzar a jugar los participantes se agruparán por parejas, colocándose cada una de ellas dentro de un aro de psicomotricidad. DESARROLLO: Cada miembro del grupo sujeta una parte del aro y, mientras suena la música, baila por la habitación manteniéndose dentro del aro. Cada vez que la música deje de oírse, los jugadores de dos aros diferentes formarán equipo, colocándose juntos en el interior de los dos aros (uno encima del otro funcionan como uno solo). El juego continúa hasta que la mayor número posible de participantes estén dentro del único aro. Es importante que exista una coordinación de movimientos entre las personas que están dentro de un mismo aro a la hora de moverse, no sólo por la idea de cooperación sino por el dominio del propio cuerpo. VARIANTES : Mantener los aros quietos en el suelo: Los participantes bailan alrededor de ellos, saltando dentro cundo la música para. Antes de que la música comience a sonar se eliminará un aro y todos los jugadores colaborarán para que al menos una parte de cada uno de ellos esté dentro del aro o aros que permanezcan. Se puede jugar también con sillas: Se comienza con tantas sillas como personas. Las sillas estarán dispuestas en círculo y la gente correrá alrededor. A cada silencio musical se irán retirando sillas, intentando lograr acabar todo el grupo sentado en una sola silla**.**

134. **ÓRDEN EN EL BANCO:** DEFINICION: Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho. OBJETIVOS: Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 cm. CONSIGNAS DE PARTIDA: Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas. DESARROLLO: El animador/a invita al grupo a montarse sobre el banco. Una vez todos/as colocados se explica

que el objetivo es colocarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura. EVALUACION: Puede girar en torno a cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad, ...etc.

135. **PASEO DE NARICES:** DEFINICION: Se trata de hacer pasar una caja de cerillas de una nariz a otra. OBJETIVOS: Coordinar movimientos, desinhibirnos y pasar un rato divertido. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años. MATERIALES: La cubierta de una caja de cerillas de tamaño normal, suficiente para que quepa la nariz. CONSIGNAS DE PARTIDA: NINGUNA. DESARROLLO: Colocados en círculo comienza el animador/a metiendo la nariz en la cubierta. Sin utilizar ninguna otra parte del cuerpo ha de conseguir pasarle la caja a la nariz de la persona de la derecha. Así sucesivamente hasta recorrer todo el círculo. EVALUACION: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué papel jugaron en la cooperación elementos externos como los prejuicios de la proximidad, etc.?. NOTAS: Si hay gente resfriada puede ser "una maravillosa forma de cooperar con los virus". Una variante puede ser con una manzana agarrada entre la barbilla y el cuello.

136. **CONSTRUYENDO LA MÁQUINA:** DEFINICION: Se trata de construir una máquina entre todos/as. BJETIVOS: Lograr la coordinación de movimientos y fomentar la idea de que todos/as tenemos algo que aportar al trabajo común. Desarrollar la imaginación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años. Mejor en grupos de no más de 15 personas. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El animador/a propone: "vamos a hacer una máquina y todos/as somos parte de ella". Cada grupo pequeño escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, una imaginaría, ... Alguien comienza y los/as demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra arte de la máquina. EVALUACION: ¿Cómo se tomó la decisión de la máquina a construir? ¿Cómo te sentiste con tu aportación a la máquina?.

137. **EL ARO:** DEFINICION: Consiste en elevar un aro desde el suelo hasta la cabeza sin poder utilizar las manos. OBJETIVOS: Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo. Estimular la coordinación de movimientos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... divididos en subgrupos de 5 jugadores. A partir de 8 años. MATERIALES: Un aro por equipo. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El animador/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan muy juntos, poniendo

los brazos sobre los hombros de las compañeras/os, de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos/as la cabeza dentro de él. EVALUACION: Se puede hablar sobre la importancia del trabajo en equipo. NOTAS: Otra posibilidad de juego con el aro, o una forma d terminar el juego con todo el grupo, puede ser el formar un circulo tomados de una forma un poco especial. Mirando todos/as en la misma dirección cada jugador/a pasa su brazo derecho por debajo de las propias piernas para tomar la mano izquierda de la persona que está detrás de él, al mismo tiempo que da su mano izquierda al que tiene delante. Un jugador/a introduce el aro y éste debe pasar por todo el círculo sin que los jugadores suelten las manos**.**

138. **LA ERE:** DEFINICION: Se trata de ir incorporando gente al grupo perseguidor. OBJETIVOS: Desarrollar la colaboración y la observación de lo que aporta la incorporación de más gente a un trabajo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego. DESARROLLO: Una persona, la “ere”, persigue a los demás. Cuando ésta toca a la otra persona, se incorpora a la “ere” y los dos, agarrados de las manos, siguen persiguiendo a los demás. El proceso sigue hasta incorporar a todos/as. . EVALUACION: Puede girar en torno al tema de las ventajas e inconvenientes del trabajo individual y el de un grupo. Las aportaciones que puede conllevar el unirse a más gente, ... etc**.**

GRANDES JUEGOS DE INTERIOR

La televisión ha divulgado en el público ciertas formas de distracciones basadas sobre los "conocimientos" en ciertos campos, sobre la astucia y el trabajo en equipo. Estos son los llamados juegos de interior, muy prácticos para llenar momentos de descanso en el aula o fuera de ella en el que los grupos de niños exigen una minuciosa preparación y se desarrollan a tenor de reglas muy concretas, que les confieren un aspecto de "seriedad" y desarrollan su crédito en el círculo de los que los practican. Sabemos perfectamente que los niños se apasionan por los juegos en los que pueden ejercitar su memoria, utilizar los conocimientos adquiridos. Les gusta enfrentarse con tareas complejas, pero siempre a su alcance, las cuales superan gracias a la solidaridad y al espíritu de equipo. Del

139. **LA VISITA AL ZOOLOGICO:** DEFINICION: ¿Quién dijo que eran difíciles las ciencias naturales? El juego consiste en descubrir un animal. OBJETIVOS: Aprender ciencias naturales jugando. PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... de 4 a 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que estar concentrado para no fallar y así obtener más puntos. DESARROLLO: El juego consiste en descubrir un animal. Para ello, se da la primera pista, la más difícil. En orden decreciente en cuanto a complicación, se han de dar hasta una docena de pistas. Al niño se le dan diez puntos cuando ha acertado con la primera característica, nueve si ha descubierto el animal con la segunda pista y así sucesivamente. Se propone un modelo: 1. Animal con planas, pelo, escamas o piel lisa. 2. Mamífero u ovíparo. 3. Carnívoro, herbívoro, omnívoro o insectívoro. 4. Animal muy grande, grande, mediano, pequeño o minúsculo. 5. Vive en grupo o solo. 6. Hábitat.. 7. Comestible o no. 8. ¿Sabe nadar? 9. Puede tenerse en casa o en el jardín. 10. Sonido que emite.

140. **TOMA Y DAME:** DEFINICION: Adecuado para aplacar fiestas y celebraciones que suelen acabar como un campo de batalla. OBJETIVOS: Favorecer el sentimiento de grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... de 4 a 7 años. MATERIALES: Hay que sacrificar esa ropa vieja de papá que ya no se pone, por ejemplo: dos camisas, dos pares de calcetines, dos jerseys y dos pantalones cortos. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Dos equipos alineados frente a frente. Con la señal se salida, comienza una carrera de vestirse y desvestirse con relevos. El primer miembro de cada equipo se tiene que poner toda la ropa. Una vez conseguido, ser irá quitando las prendas y pasándoselas al segundo, que hará lo mismo. Así hasta el último relevista. ¿Quién ganará?

141. **ABRACADABRA:** DEFINICION: Acertar cual es el objeto que ha desaparecido. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual. PARTICIPANTES: Máximo de 6 niños, de 7 a 11 años. MATERIALES: 20 objetos diferentes. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna: DESARROLLO: Uno de los niños hace de mago. El juego comienza colocando una veintena de pequeños objetos encima de la mesa. Los participantes los observan durante dos minutos, se dan la vuelta y pronuncian la frase: "Abracadabra. Desaparece". El mago infantil tiene que suprimir uno de los objetos. Gana quien primero se dé cuenta de que es lo que ha desaparecido**.**

142. **LAS ABEJAS TRABAJADORAS:** DEFINICION: Parecido al veo, veo pero más animado. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación. PARTICIPANTES: 12 niños, de 7 a 11 años.

MATERIALES: Objetos varios. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los niños sale de la habitación, mientras los otros eligen un objeto: un cuadro, un reloj.....DESARROLLO: Al incorporarse el niño que salió, el resto imitará el ruido de las abejas: "Bzz, bzz....", aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. Tendrá que adivinarlo en tres minutos si quiere ganar.

143. **EL GUARDIAN DEL TESORO:** DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de concentración. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 7 a 11 años. MATERIALES: 1 piedra y una caja. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los niños hace de guardián. El resto, de posibles ladrones. DESARROLLO: Haciendo un círculo de un par de metros de diámetro, el guardián se sitúa en el medio con los ojos vendados, con las piernas cruzadas y con una piedra dentro de una caja, a un par de palmos de las piernas del guardián (en el caso de que tengáis algún lobato revoltoso, sustituir la piedra por un objeto menos peligroso). Ése es el tesoro que uno de los ladrones tendrá que birlar. ¿Quién será?. Los niños lo deciden mediante señas. El ladrón habrá de acercarse, sin hacer el más mínimo ruido y tendrá que volver con el tesoro a su sitio. Si el guardián detecta el más leve sonido, gritará: "Ladrón" y señalará el lugar donde crea que está el caco. Si éste ha sido desenmascarado, se designará otro guardián y el ladrón volverá a su sitio. Si consigue robar el tesoro, él se convertirá en el nuevo guardián del tesoro**.**

144. **PALPAR A CIEGAS:** DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 7 a 11 años. MATERIALES: Se necesita una veintena de objetos, preferentemente algunos bastante parecidos entre sí (por ejemplo: una cerilla y un palillo). CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Los niños deberán tener los ojos vendados y sentarse formando una fila. Un responsable hará de director de juego y dará el primero de los objetos a quien encabece la fila. Cuando lo haya tocado durante unos segundos, éste se lo pasará al segundo y recibirá el segundo objeto. Así hasta que hayan pasado los veinte objetos por las manos de los niños. Es conveniente que no haya tiempo entre un objeto y el siguiente. Al final, se les da un papel y un bolígrafo a cada jóvenes y tendrán que anotar todos los objetos que recuerden, preferiblemente en el órdenes en que los han recibido. ¿Quién tendrá memoria de elefante?

145. **¿DONDE SE ESCONDEN?:** DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio OBJETIVOS: Se trata de descubrir palabras. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años. MATERIALES: Papel y bolígrafos. CONSIGNAS DE PARTIDA: No vale copiarse del compañero. DESARROLLO: Un responsable elaborará una lista de vocablos que tengan entre ocho y doce letras. Dice la primera de ellas, por ejemplo: "Mestizaje", y la define. Desde ese momento, los niños, pertrechados de papel y bolígrafos, tendrán que escribir todas las palabras que se le ocurran con las letras de mestizaje": mesta, jeta, tiza, as... Tres minutos más tarde cada participante lee su lista, se desprecian las palabras que se hayan repetido, aunque solamente sea en dos listas, y se da un punto por cada palabra única**.**

146. **AL CESAR LO QUE ES EL CESAR:** DEFINICION: Para muchos jugadores esta será su primera actuación en público. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años. MATERIALES: Papel y bolígrafos para la preparación. CONSIGNAS DE PARTIDA: De la calidad de sus representaciones dependerá a victoria. DESARROLLO: Antes de comenzar a jugar hay que preparar unos papelitos con oficios (jardinero, enfermera...) y otros con una herramienta típica de cada uno de ellos(rastrillo, jeringuilla...). Los papelitos se introducen - bien doblados - en un saco. Cada participante coge uno. Los que hayan sacado una profesión se van a un rincón de la habitación y, uno a uno, han de ir representando su oficio mediante química. Los niños que tengan un instrumento y que reconozcan que el suyo es el más apto para ese oficio han de acercarse a su pareja. Alguien tiene que cronometrar cuándo tarda cada pareja en unirse. Gana la que lo haga en menos tiempo**.**

147. **LA CADENA DE GESTOS:** DEFINICION: Un juego que puede ocasionar disparatadas situaciones OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: La mitad de los niños tiene que salir de la habitación. DESARROLLO: La otra mitad del grupo decide un oficio a representar y llama a un niño de los que salió. Ante él, un voluntario le representa el oficio y el recién llegado observa durante un minuto. Tras ese tiempo, se hace regresar a un segundo niño. Quien entró en primer lugar representa el trabajo que ha creído entender. Así hasta completar la cadena de concursantes. El último debe adivinar el oficio que se eligió al principio. Lo más divertido es que el oficio va degenerando y, lo que inicialmente era un jardinero, acaba siendo una enfermera. El juego

vuelve a comenzar con el equipo que salió de la habitación como promotor del oficio**.**

148. **PELOTA TIENE TRES SILABAS:** DEFINICION: Para desarrollar el vocabulario sin soltar el balón. OBJETIVOS: Desarrollar el vocabulario. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años. MATERIALES: Un balón. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Se sientan en círculo y se lanza el balón a uno de ellos diciendo una sílaba: "DO". El receptor dice otra sílaba - la que quiera -, y pasa el balón. Éste tendrá que intentar completar una palabra y pasar el balón. La palabra se amplía todo lo que dé de sí. el que consigue quedarse con la palabra se anota tantos puntos como sílabas tenga el término. Variantes con el pie, restando puntos si el balón cae....

149. **¿CUÁLES SON LOS MÁS FUERTES?** DEFINICION: Éste es un juego un poco violento, que no hay que prolongar, será una buena válvula de escape físico para los niños, tras una prolongada inmovilidad. OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipo. PARTICIPANTES: Número par, mínimo 6, máximo 10. A partir de 10 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Al principio del juego las manos tienen que estar colocadas rigurosamente en la línea media del recinto donde estamos jugando. El árbitro vigilará eso para evitar toda disputa. DESARROLLO: Los jugadores se colocan en los dos asientos, formando dos bandos opuestos, de forma muscular aproximadamente equilibrada. Cada fila coge las manos de la de enfrente, según el dispositivo mostrado por el dibujo. Esta disposición de manos cruzadas tiene por finalidad no hacer de este juego una lucha individual, no una lucha de equipo, permitiendo equilibrar mejor las fuerzas. A una señal del árbitro, cada uno tira de sus adversarios hasta que un bando haya atraído al otro. Se tiene el derecho de apuntalarse en la aparte inferior del asiento de enfrente, pero no de poner los pies encima. Se repite esto cinco veces, tras lo cual se declara ganador al bando que ha atraído al otro hacia sí con mayor frecuencia. *NOTA:* Después de cada victoria o derrota los bandos podrán cambiar su posición interior, en función de las fuerzas del adversario**.**

150. **LOS AMIGOS:** DEFINICION: Juego de manos. OBJETIVOS: Fomentar la atención y destreza de los participantes. PARTICIPANTES: Número par, mínimo 6, máximo 12. A partir de 8 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El conductor del juego canta o silba una canción conocida. Los demás tiene las manos colocadas abiertas sobre las rodillas. Cuando bruscamente el canto se interrumpe, cada mano

procura tomar la mano de otro jugador. Se juega con las manos y ninguna debe quedarse sin pareja. Pero el conductor del juego, una vez cada dos, mete una mano en su bolsillo. Así es cómo hay siempre un número impar de manos, y forzosamente queda una desocupada. el propietario de esta mano "viuda" se la mete en el bolsillo hasta el final del juego. Gana el último jugador queda enfrentado con el conductor. ¿Atención! El conductor tiene interés en desplazarse de un extremo al otro de la zona de juegos. NOTA: En caso de disputa: tres manos juntas, es el par más simétrico el que gana (manos derechas juntas o manos izquierdas juntas). Si este criterio no basta para desempatar: tres manos izquierdas, por ejemplo, hay empate. Resulta evidente que una tercera mano, llegada con retraso cuando las otras dos ya están asidas, es eliminada sin discusión posible. VARIANTE: El conductor, en lugar de cantar, puede contar un cuento, y las manos deberán unirse por parejas cada vez que pronuncie una palabra fatídica, convenida de antemano**.**

151. **LOS CONTRARIOS:** DEFINICION: Este juego es muy gracioso para los espectadores, si el conductor sabe elegir gestos divertidos. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. PARTICIPANTES: 2 solamente, pero los espectadores no se aburren, a partir de 10 años. MATERIALES: Dos gorros, preferentemente dos sombreros de guardia, confeccionados con periódico. CONSIGNAS DE PARTIDA: Un jugador coge los dos sombreros de papel y va a ofrecer uno a un jugador de su elección. 6. DESARROLLO: A partir de este momento, este último debe efectuar los gestos exactamente contrarios a los realizados por el primer jugador. Si el conductor se pone el sombrero, el otro tiene que descubrirse. Si el conductor ríe, el otro tiene que llorar. Si el segundo jugador comete un error es eliminado, y entrega su sombrero al conductor, el cual va a ofrecerlo a otro jugador. Si no comete ninguna equivocación durante tres o cinco minutos (tiempo a convenir), resulta él ganador. Se convierte entonces a su vez en conductor, y coge el sombrero para ir a ofrecerlo a otro.

152. **¡HOP ! ¡TOCADO!:** DEFINICION: Juego de atención y rapidez de movimientos. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido después de una reunión o actividad anterior menos divertida. PARTICIPANTES: Mínimo 7, máximo 12, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: El conductor del juego se coloca en el pasillo que se forma entre los jugadores, delante de la puerta de la zona de juegos. Los jugadores se halan sentados en igual número en dos filas, con los pies descansando normalmente en el suelo. DESARROLLO: El conductor del juego tiene las dos manos levantadas a la altura de los hombros; cuando cierra una, la derecha por ejemplo, los jugadores

situados en este lado deben tomar, mediante "¡tocado!", a los jugadores del asiento de enfrente. Pero estos últimos son invulnerables si levantan los dos pies antes de ser tocados. Si el conductor cierra el puño izquierdo, los papeles quedan invertidos. los jugadores del asiento de la izquierda deben tomar, mediante "¡tocado!", a los del asiento de la derecha, los cuales pueden igualmente convertirse en invulnerables con sólo levantar los pies antes de ser tocados. Cuando el conductor cierra ambos puños a la vez, nadie tiene que moverse, y los pies tienen que ser mantenidos en el suelo. El que se mueve pierde un punto. Cada falta es penalizada con un punto malo. Transcurrido el tiempo convenido de antemano, el jugador que tenga menos puntos de penalización es declarado ganador. También pueden sumarse los puntos por bando: el árbitro los apunta rápidamente cada vez. resulta ganador el bando que suma menos. VARIANTE: Si se estima difícil el arbitraje de los pies levantados o colocados en el suelo, se puede sustituir este gesto por otro, por ejemplo: colocar la mano derecha sobre la cabeza para ser invulnerable**.**

153. **EL GATITO CIEGO:** DEFINICION: Juego de atención. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído. PARTICIPANTES: Mínimo 8, máximo 15, a partir de 5 años. MATERIALES: Venda (la pañoleta). CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa a un jugador para hacer de gatito ciego; éste sale fuera y se le vendan los ojos. Mientras tanto los demás jugadores cambian de sitio entre sí y se vuelven a sentar. DESARROLLO: El gatito entra en la zona de juegos y procura poner la mano encima de la cabeza de un jugador. Cuando lo consigue dice "miau" (puede desfigurar su voz) por tres veces consecutivas. El gatito tiene que dar el nombre del jugador que le ha contestado. Si lo consigue, cambia de puesto con el jugador; si se equivoca, empieza de nuevo con otro jugador. NOTA: Este juego no pude ser jugado más que por niños se conozcan bien**.**

154. **EL SASTRE:** DEFINICION: Juego en el que los jugadores tienen que demostrar sus habilidades para engañar al contrario. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 12, a partir de 5 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El director del juego anuncia que al sastre no le gusta ni el rosa, ni el amarillo, ni el verde. Estos colores no deberán pronunciarse nunca. El director señala a un jugador (el cliente), el cual se levanta y va a inclinarse delante de otro jugador por él elegido (el sastre), con el que traba el siguiente diálogo: - Buenos días, señor. - Buenos días amigo mío. - ¿Cómo me va a vestir? - Con un pantalón gris (o con un chaleco rojo), etc. El jugador tendrá derecho a dos intentos para hacer pronunciar al sastre los colores

prohibidos. Puede contestar “lo prefiero verde”, a lo que el sastre responderá “no me gusta este tono”, o bien “no tengo tela de este color; pero no pueden repetir nunca dos veces la misma frase. Si el sastre se equivoca, se levanta y asume el puesto del cliente; y a su vez, va a interrogar a otro jugador. SI el sastre no se deja engañar, el cliente prosigue su recorrido hasta que consiga hacer pronunciar sus palabras prohibidas. Además de los colores, hay que acordarse también de las frases de saludo, siempre parecidas. No debe cometer errores en su enunciado y debe pronunciarlas correctamente. Cada vez pueden cambiarse los colores prohibidos.

155. **EL PAPEL VOLADOR:** DEFINICION: Soplar un papel e impedir que nos caiga encima. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 8 años. MATERIALES: Unos trocitos de papel muy ligero (por ejemplo: papel de fumar). CONSIGNAS DE PARTIDA: Los niños se hallan sentados, los unos al lado de los otros, en dos filas, formando un pasillo entre ambos. DESARROLLO: Los dos asientos representan los dos bandos adversos. El director del juego, en el centro echa un trocito de papel. La misión de los jugadores es la de impedir que les caiga encima, soplando hacia arriba. Si el papel cae encima de un jugador, el bando contrario suma un punto; si cae al suelo el director lo pone de nuevo en juego. La partida se juega a 10, 15 o 20 puntos**.**

156. **LA MANO OBEDIENTE:** DEFINICION: Juego de atención. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 15, a partir de 6 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se hallan sentados. El director explica en primer término el sentido de las órdenes que dictará. Los jugadores tienen que ejecutar estas órdenes con la mano derecha. Hay cuatro "órdenes" a las cuales corresponden cuatro "posiciones" de la mano: - Abajo: palma hacia arriba. - Arriba: palma vuelta hacia el suelo. - Guijarro: puño cerrado. - Tijera: se extiende solamente el índice y el mayor. DESARROLLO: A la orden dada por el monitor, por ejemplo "guijarro", los jugadores ejecutan inmediatamente esta orden extendiendo hacia el monitor su mano derecha con el puño cerrado. A la primera equivocación, el jugador se mete la mano izquierda en el bolsillo; a la segunda, se la pone encima de la cabeza; a la tercera, se levanta para aumentar la dificultad, el monitor pude dar una orden y hacer un ademán distinto. Se puede complicar más, utilizando las dos manos. El director del juego grita a todos: "1 guijarro, o 2 guijarros", "1 tijera o 2 tijeras". Resulta evidente que en el tal caso es preciso cambiar las penalidades de los jugadores que incurren en falta**.**

157. **¿QUÉ SOY?:** DEFINICION: El juego consiste en descubrir un animal que llevamos pegado a al espalda. OBJETIVOS: Aprender ciencias naturales jugando. PARTICIPANTES: Mínimo 3, máximo 12, a partir de 7 años. MATERIALES: Cartones o papeles llevando cada uno el nombre de un animal, y alfileres. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores van sucesivamente en busca del conductor que les cuelga en la espalda un cartón que lleva el nombre de un animal conocido: asno, perro, etc.. DESARROLLO: Todos podrán formular preguntas a los demás jugadores para adivinar qué animal representa. "¿Soy un animal doméstico?" "¿Soy feroz...?". Solamente hay que contestar "sí" o "no". Cuando un jugador ha contestado, formula a su vez una pregunta. El primero que descubre lo que es, lanza el grito de su animal, y se hace colgar el cartón en el pecho. Puede seguir contestando a las preguntas de los demás jugadores. El juego termina al cabo de un tiempo fijado, o cuando todos los niños han encontrado el animal que representan**.**

158. **QUÍTATE DE AHÍ QUE ME PONGO YO:** DEFINICION: El juego consiste en levantar de su sitio a los demás jugadores. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual. PARTICIPANTES: Mínimo 7, máximo 11, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los jugadores están sentados, excepto uno que intenta encontrar un sitio. DESARROLLO: Para poder sentarse tiene que decir a uno de los jugadores sentados: ¡Quítate de ahí que me pongo yo!". El otro pregunta: "¿Por qué?". Le contesta: "¿Porque tú no tienes tal objeto: cuchillo, red, gorro, cinta con lazo, etc.. Si el jugador interpelado posee el objeto indicado, se lo muestra y permanece en su sitio. Entonces el primer jugador tiene que empezar de nuevo. Por el contrario, si el niño interpelado no posee el objeto famoso, se levanta y continúa el juego. No se puede indicar dos veces un mismo objeto, ni desalojar al que acaba de hacernos levantar**.**

159. **LA MANO MISTERIOSA:** DEFINICION: Intentar identificar a los demás jugadores con los ojos vendados, y palpando con las manos. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 10, a partir de 8 años. . MATERIALES: Un pañuelo o una gorra para bajarse sobre los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa a un jugador para que haga de detective. Se le conceden tres minutos para observar atentamente las manos de los demás jugadores. DESARROLLO: El detective sale afuera de la zona de juegos y se le vendan los ojos. Mientras tanto, los niños cambian de sitio. El detective vuelve a entrar y, tocando las manos, tiene que identificar a los jugadores. No puede palpar más arriba de la muñeca. Cuando un jugador ha

sido reconocido, se mete las manos en los bolsillos, perdiendo el derecho de hacérselas examinar. El detective suma tantos puntos como jugadores identifica. Todos desempeñan sucesivamente el papel de detective, resultando ganador el que suma más puntos**.**

160. **EL DETECTIVE FAMOSO:** DEFINICION: Juego de atención. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 6 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa un jugador que se sitúa en la entrada de la zona de juegos, de espaldas a los demás ocupantes y eventualmente con los ojos vendados. Es el detective. DESARROLLO: El director traba conversación con todos los jugadores, haciéndoles hablar con claridad uno tras otro. Bruscamente grita "¡Alto!" y pregunta al detective: ¿Quién es el último que ha hablado?". Si el detective acierta a la primera, el jugador identificado ocupa su puesto; y si no, la conversación continúa. Se permiten tres intentos. Si a la tercera vez el detective se equivoca de nuevo, paga prenda, y otro jugador ocupa su puesto**.**

161. **JUEGO DE LA BRUJULA:** DEFINICION: Consiste en situarse en el punto cardinal que indique el conductor del juego. OBJETIVOS: Fomentar el sentido de la orientación. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Pañuelos o pañoletas para taparse los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo excepto el que hace de arbitro cierra los ojos. DESARROLLO: El arbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El arbitro va andando entre los jóvenes e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados. El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos**.**

162. **SUBMARINOS:** DEFINICION: Consiste en llegar al otro extremo de la habitación parta encender la luz, el que lo haga antes gana. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: En una habitación grande con interruptores de la luz en ambos lados, la tropa se divide por la mitad. Cada mitad se pone a cuatro patas al lado del interruptor que están protegiendo. DESARROLLO: A la orden del director del juego los jugadores tratan de encender la luz por medio del interruptor del otro lado de la sala mientras que protegen el suyo. Este juego se puede volver un poco violento, puesto que unos luchan para llegar a interruptor de los

otros en la oscuridad, por ello hay que estar atento para cortar el juego antes de que la cosa se complique.

163. **SARDINAS (ESCONDER Y BUSCAR):** DEFINICION: Es una variante del tradicional juego del "escondite". OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Este juego es para un sitio grande con varias habitaciones. DESARROLLO: Se apagan todas las luces y mientras una persona se queda dentro de una habitación y cuenta veinte el resto se va ha esconder por todo el resto de las habitaciones. Cuando termina de contar empieza a buscar y la persona a la que encuentre le ayuda a seguir buscando. El último en ser encontrado gana.

164. **CARRERA DE LAS HOJAS:** DEFINICION: Consiste en una carrera de hojas que habrá que soplar. OBJETIVOS: ninguno. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 5 años. MATERIALES: Una hoja. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

165. **DIBUJOS EN EQUIPO:** DEFINICION: Este juego se recomienda para los más pequeños. OBJETIVOS: Trabajar en equipo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 5 años. MATERIALES: Un lápiz por equipo, 5 o más folios de papel por equipo. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un folio de papel. DESARROLLO: El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", después de más o menos 10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, después de más o menos 10 segundos ...... El juego para cuando el director del juego lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

GRANDES JUEGOS DE EXTERIOR

Son aquellos que se desarrollan en el exterior siguiendo el hilo conductor que marca una historia o anécdota. A partir de éstas, se realizan una serie de actividades encauzadas a alcanzar un determinado objetivo. La anécdota es el elemento que aúna y da sentido al resto de las actividades. Ha de ser clara, para no dar pie a confusión y breve, aunque pueden aparecer elementos superfluos que la envuelvan de misterio; atractiva, que permita a los chicos/as identificarse con los personajes que aparecen. El tema puede ser elaborado de antemano por los animadores elaborando un pequeño guión para dar oportunidad a los chicos para desarrollarlo. Las reglas deben ser las mínimas posibles, sencillas y plantearlas con la mayor claridad. En los juegos de captura de presas es imprescindible precisar cómo se va a realizar ésta y hacer una demostración previa ante todos/as. **Juegos de temporalidad limitada** : No necesitan de mucha preparación previa y podemos echar mano de ellos en cualquier circunstancia. Su duración es menor. **Juegos de temporalidad ilimitada** : Están pensados para desarrollarlos durante varios días en un campamento. Requieren de un trabajó previo importante pues hay que preparar la ambientación.(disfraces, cánticos, bailes, lenguas, costumbres, etc.). Es importante que involucréis a los jóvenes en esta tarea . Podéis crear talleres de cada apartado en los que ellos trabajen para llevar a buen término el juego. Tenéis que ser muy imaginativos.

166. **LOS HECHICEROS DE THEIS:** DEFINICION: Unos reos fueron apresados por infringir las leyes del pueblo THEIS, conocido por su gran sabiduría. El Consejo de la tribu después de deliberar durante largas horas decidió otorgarles la libertad, pero sólo si les ayudaban en una misión imposible para los THEIS, devolver la cordura a los Hechiceros y Hechiceras de la tribu superando duras pruebas. OBJETIVOS: Intervienen tres equipos con misiones diferentes. Los TUAK, Hechiceros, elaboran las pruebas; los Consejeros de THEIS, revisan su cumplimiento y dan pistas; y los AVENTIS, tienen que realizarlas. PARTICIPANTES: 3 grupos (6-8 jugadores por grupo). MATERIALES: Aquellos que requieran las pruebas. En cualquier caso prever materiales básicos: retales de telas, cartulinas, tizas, tijeras, cuerdas.... Si se hacen disfraces prever telas y material para accesorios: collares, brazaletes.....CONSIGNAS DE PARTIDA: El Juego concluye cuando los AVENTIS superen todas las pruebas tal y como están establecidas. - La pistas "sólo" pueden ser otorgadas por los Consejeros. - La realización de cada prueba debe durar al menos 15 minutos. - Durante los primeros 5-10 minutos de la realización de cada prueba TUAK y Consejeros se reúnen (en un lugar previsto) para que los primeros expliquen a los segundos cómo se puede superar. Es importante que las pruebas requieran pistas e información adicional que pueden proporcionar los Consejeros. DESARROLLO: Espacio abierto amplio, preferiblemente

con vegetación que permita ocultar objetos seguir rastros,...... Juego de puestos al aire libre. Diurno. El juego será anunciado con antelación y en esta primera fase se constituyen los equipos. Los TUAK irán elaborando las pruebas, establecerán un tiempo para su realización y preverán el material. Algunas pruebas posibles: - Recrear la historia de la tribu de THEIS: creando su himno, su leyenda, su forma de abastecimiento, y de lucha contra los males.... - Buscar el cetro del Consejo que simboliza la sabiduría mediante mensajes secretos. Identificar al olfato y al tacto ciertos elementos con poderes mágicos para la tribu. Mensaje: Cifrado, en código Morse o por medio de pistas. Duración: La realización de las pruebas no debe ser inferior a una hora. Conviene dar tiempo suficiente a los TUAK para que maduren las pruebas. OBSERVACIONES: Se pueden reducir los grupos de Hechiceros y TUAK a favor de los AVENTIS**.**

167. **LA GACETA:** DEFINICION: Los reporteros de una famosa gaceta se encuentran ante un dilema, el director ha desaparecido (sospecha que está en Las Islas Bahamas), pero la gaceta ha de salir a la hora prevista. OBJETIVOS: Realizar una gaceta entre todos los equipos. PARTICIPANTES: 4 grupos (de 6-8 miembros por grupo). MATERIALES: Distintivo para los miembros de cada equipo. texto para la prueba de desfiguración de la voz. Grabadora. rollo de papel continuo de 25 cm. Aproximadamente de ancho. Lo necesario para escribir: folios, bolígrafos o lapiceros, rotuladores, pegamento o clips. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada equipo debe pasar por 4 lugares diferentes, donde realizará una parte de la gaceta. - En cada puesto dispongan de 10 minutos par ala realización de las pruebas, al oír la señal (predeterminada) pasarán a la siguiente. - Los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto y en el mismo orden. DESARROLLO: Espacio cerrado, con salas a ser posible contiguas y dispuestas de forma circular para favorecer el paso de cada equipo sin dificultad. Juego de puestos de interior de carácter cultural. Puestos: - Es preferible que cada puesto esté en una sala diferente y colocar un símbolo alusivo en cada puerta de acceso a la sala. - Es conveniente un árbitro por cada puesto. Puesto 1: Inventar noticias breves y disparatadas con rima. Se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores. Puesto 2: Distorsión de voces. Cada miembro del primer equipo debe leer una parte de un texto dado, desfigurando la voz, dejándolo grabado. Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. Un minuto aproximadamente por persona. El siguiente equipo debe adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo. El resto de los equipos realizan el mismo proceso sucesivamente. Puesto 3: Culebrón cooperativo. El primer equipo comienza a escribir, sobre papel continuo la historia con un tema dado, cuando acabe el

tiempo deben enrollar el papel, sujetarlo con clips y sellarlo de modo que el siguiente equipo no pueda ver más que el último renglón. Así sucesivamente cada equipo, hasta que el ultimo inventa el final. Puesto 4: Anuncios divertidos. cada equipo debe hacer el mayor número posible de anuncios publicitarios. debe elegir uno que representará una vez pasadas todas las pruebas. * una vez que todos los equipos hayan pasado por cada puesto y realizada las pruebas, cada uno de ellos: - narra la parte del culebrón que realizaron. - escenifican las noticias, simulando un programa de televisión donde se van intercalando los anuncios. - se verifica si los equipos segundo y cuarto han conseguido descifrar las voces, si no es así serán descifradas por todos los equipos. Duración: 1,30 - 2 h. OBSERVACIONES: Si el número de equipos es impar, para realizar la prueba del segundo puesto, el descifrado de voces del último equipo no puede ser descifrado por el siguiente, pero sí por todos (el gran grupo) al final del juego. En este caso es importante hacerlo organizadamente: todos escuchan la grabación, cada equipo dispone de un tiempo máximo 2 minutos para deliberar por cada voz escuchada, después dicen los nombres por turno y se verifica. Tener en cuenta que esto lleva más tiempo**.**

168. **EL SECUESTRO:** DEFINICION: Un botánico especializado en plantas medicinales ha sido capturado y retenido. Es el único que conoce las propiedades de una determinada especie, procedente de una región amazónica y cultivada por una tribu ya extinguida, que es capaz de poner fin a una enfermedad hasta el momento incurable. OBJETIVOS: Se trata de descubrir a un botánico raptado siguiendo diferentes pistas. PARTICIPANTES: 3 grupos (6-8 personas). MATERIALES: Los necesarios para los disfraces de los personajes que van apareciendo. Material para elaborar mensajes: bolígrafos, folios, zumo de limón,.... Dinero necesario para las pruebas (llamadas telefónicas, compra periódico,....), tres cámaras de fotografiar revistas o diarios con mensaje, disfraces para los personajes que aparecen en el juego. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los equipos se distinguirán por colores y solo pueden tomar las pistas de su color. - El juego finaliza cuando los equipos encuentren al botánico. - No se puede en emplear más dinero del proporcionado al comienzo del juego. - Los sobres sellados solo deben ser abiertos en caso de grandes dificultades. Si el grupo recurre a un sobre sellado deberá pagar una prenda al final del juego. Por ej. inventar una canción con coreografía y bailarla. Los equipos pasan por las diferentes pruebas en momentos distintos. Se puede plantear un tiempo de diferencia de 10 minutos entre cada uno de ellos. DESARROLLO: Juego de pistas urbano. Diurno. Mensajes y pruebas: 1.- Entrega de un mensaje adivinanza, la respuesta es: El Jardín Botánico, o parque muy conocido (los

jugadores se encuentran en un lugar cercano a este). 2.- Una vez en el Jardín Botánico el taquillero (o el jardinero) confabulado con los animadores/as pregunta a los jóvenes por determinadas especies que deben reconocer para conseguir la siguiente pista. 3.- El mensaje les envía a una línea de metro en una determinada dirección, durante el trayecto deben estar atentos porque en alguna de la estaciones se encuentra su nuevo contacto (este debe llevar algún traje que lo identifique, pero no necesariamente tienen por que saber su indumentaria). Deben acercarse disimuladamente y él les indicará el siguiente paso, entregándoles una cámara de fotografiar y un sobre cerrado que sólo pueden abrir una vez realizada la prueba. 4.- Fotografiar cinco imágenes peculiares y originales de la ciudad que tengan algo que ver con el mundo vegetal, que tendrán que entregar al próximo contacto. Una vez hechas las fotografías pueden abrir el sobre que contiene una dirección, en cuyo reverso se indica que es peligroso acercarse sin antes llamar (para lo cual deben buscar rápidamente el teléfono correspondiente a esa dirección). 5.- Al otro lado de la línea telefónica alguien les dice que tienen que salir a la calle y comprar en el primer kiosco de prensa (elegir una estación con una sola salida y un puesto de diarios cercano) una determinada revista en la que se encuentra un mensaje (con algunas letras señaladas del texto, con un crucigrama resuelto o un collage que simboliza el siguiente paso,....). la localización puede ser sencilla, pero su descifrado puede implicar más dificultad o viceversa. 6.- El mensaje tiene una contraseña. Para poder acceder al domicilio donde se encuentra el botánico deben descifrar la contraseña y entregar las fotografías realizadas en la 4ª prueba al guardián del botánico que les abrirá la puerta. (Por ej. Mensaje: con la 1ª, 3ª y 5º sílaba de los mensajes 1ª, 2º y 3º, respectivamente, podrás conocer la contraseña). Lugar: Ciudad. Duración: Esta depende del tipo de pistas, para las planteadas de 3 a 4 h. 7. OBSERVACIONES: Algunas variantes: - Todo el grupo sale del mismo punto al mismo tiempo y durante el recorrido se va dividiendo en subgrupos, la división estará indicada en los mensajes. Esto conllevaría adaptar los mensajes para el número de jugadores que los van a descifrar. - Los diferentes equipos tienen recorridos diferentes y la última pista que sólo puede ser descifrada con la información que han obtenido a lo largo de su recorrido cada uno de ellos.

169. **LA SELVA:** DEFINICION: Algunos animales se han escapado de una reserva cercana y corren el peligro de ser capturados por cazadores furtivos. hay que encontrarlos para que no caigan en sus manos. OBJETIVOS: Cada grupo debe encontrar a cinco animales guiándose por el sonido que emiten. PARTICIPANTES: 5 grupos (5-7 miembros por cada grupo). MATERIALES: 1 linterna por grupo,

cartulinas con el símbolo o dibujo de cada animal (1 por grupo y animal), piedras, flautas y caña (instrumento musical). CONSIGNAS DE PARTIDA: - En un espacio bien definido se encuentran 5 animales que se reconocen por el sonido que emiten: un Bisonte (golpear de piedras), Cárabo (flauta), Pato Salvaje (voz), cebra (caña), Mono (voz). se hace una demostración previa de cada sonido. - Cada animal está separado de los demás y puede desplazarse. - Cada equipo debe localizar a los 5 animales. Cada vez que encuentren a uno, este les dará un indicador de haber sido reconocido (tarjetas con dibujos). - Cada uno de los equipos lleva una linterna que puede encender y apagar en cualquier momento.- No acaba el juego cuando el primer equipo encuentre a todos los anímales, se dará tiempo para que los encuentren los demás. No debe pasar excesivo tiempo desde que el primer equipo logra el objetivo y el final del juego. - Los equipos tienen numerados a sus jugadores.- Los equipos van cambiando de jugadores en el transcurso del juego: si dos equipos se encuentran a una distancia máxima de 5 m. se pueden desafiar. El primero que dice "ALTO" puede decir después un número y se lleva consigo a aquel miembro del equipo contrario que lleve ese número, no es un rehén ni una presa, sino un jugador más de ese equipo. Si ambos gritan "ALTO" al mismo tiempo cada uno se lleva a un miembro del equipo contrario. Los equipos una vez solos se vuelven a numerar. DESARROLLO: Juego de pistas en la Naturaleza. Nocturno. Lugar: Espacio abierto preferentemente delimitado por accidentes naturales o artificiales, con abundante vegetación. Duración: De 1 a 2 h. OBSERVACIONES: Insistir en la importancia de las estrategias: camuflarse en el silencio y la oscuridad**.**

170. **LOS PALENSILUX:** DEFINICION: Los PALENSILUX viven cordialmente desde la última masacre en la que sus jóvenes murieron por pretender la posesión del Lago de la Eterna Juventud. Para conmemorar el día en que ambos pueblos se unieron, estos se separan en las dos antiguas tribus, los PALEN y los SILUX y cada uno debe apoderarse del tesoro más preciado de cada tribu. Los PALEN custodiaban sus prendas tejidas con los tres colores de la vida, que les protegían de las plagas y carestías del espíritu y los SILUX sus amuletos que les otorgaban fuerza y valentía. OBJETIVOS: Dos equipos que representan dos tribus PARTICIPANTES: 2 grupos (25 jugadores por equipo). MATERIALES: Fetiches o amuletos de cartulina de color llamativo (20 por 20 cm) y banderolas con tres franjas de colores (trozos de cartulina de 20 por 20 cm sobre las que se pegan tres tiras de papel charol rojo, amarillo y verde). Se precisan al menos 50 de cada. Brazaletes del mismo material para cada jugador, de dos colores, un color por equipo. Numerados por su parte interna del 1 al 5. Cordones de

lana para anudarlos o imperdibles. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se avisará con suficiente tiempo para que los jugadores elaboren sus accesorios. - Cada equipo debe tomar objetos del campo del equipo contrario, cuantos más mejor, y evitar que se apoderen de los propios. - Cada miembro del cada equipo lleva un brazalete a la vista, pero con el valor oculto. La entrega de estos se hace al azar. - Los jugadores no pueden ser capturados en su terreno, pero si capturar. - Durante el juego se pueden intercambiar brazaletes entre los miembros de un mismo equipo. - Las capturas se realizan al valor; se desafía tocando al contrincante. Ambos muestran sus números ocultos. El que tenga el número menor se convierte en presa. La presa dejará el objeto (si lo había atrapado) en el suelo. Ambos se dirigen al punto de arbitraje, donde la presa pagará prenda. Una vez pagada prenda se incorpora de nuevo al juego. Si hay empate (el número de ambos jugadores es el mismo) cada uno vuelve a su campo sin objeto alguno. - Cuando un jugador coge un objeto del campo contrario no habrá conseguido este hasta que regrese a su campo, sin ser capturado. Si lo consigue, lo llevará al punto de arbitraje, donde se agrupan los objetos por equipos (se contabilizan por si es preciso reponerlos antes de que acabe el juego). - Al cabo de 30 minutos de juego se hace una tregua (de 5 a 10 minutos) en la cual los jugadores de cada equipo se reúnen para intercambiar brazaletes entre sí y pensar estrategias. Es también buen momento para reponer brazaletes y banderolas - Finalizado el juego cada grupo ofrecer sus logros al otro equipo como símbolo de paz. DESARROLLO: Juego de persecución con presas de exterior. Requisitos: - El espacio debe estar dividido en dos, ambos de similar tamaño. - Entre los dos campos se colocará un punto de arbitraje, donde se recogen los amuletos y banderolas conseguidos por cada equipo y donde se pondrán prendas para los capturados. - Los amuletos se esparcen por el campo de los SILUX y las banderolas en el de los PALEN, si se entierran al menos deben de tener una parte visible. Lugar: Se precisa un espacio muy amplio que permita la captura, preferiblemente con vegetación para camuflarse. Duración: 1 hora para el desarrollo del juego**.**

171. **EL CAZADOR DE CONEJOS:** DEFINICION: Para jugar al aire libre. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo. PARTICIPANTES: Más de 15, de 4 a 7 años.. MATERIALES: ninguno. . CONSIGNAS DE PARTIDA: Alguien se la liga. El resto, preferentemente de 10 a 15 jugadores, harán de conejitos. DESARROLLO: De espaldas a ellos y tapándose los ojos, quien comienza ligándola tiene que decir: "Cuidado, ha llegado el cazador, le oigo, escondéos conejitos, voy a contar hasta 15. 1,2, 3, 4.....". Al terminar. se vuelve y quedan eliminados los participantes que no hayan conseguido esconderse. El juego se repite con los supervivientes contando hasta diez, luego

hasta cinco y al final sólo diciendo la frase "voy a contar" antes de volverse. ganan los que no hayan sido detectados por el cazador. Y en la siguiente ronda la liga uno de los primeros capturados**.**

172. **AL GAVILAN:** DEFINICION: Para jugar al aire libre. OBJETIVOS: Pensado para los más guerreros, para que se desfoguen y duerman esa noche como angelitos. PARTICIPANTES: Más de 15, de 4 a 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno hace de gavilán; el resto, de ciervos. DESARROLLO: Se trazan dos líneas paralelas en el suelo, a unos seis grandes pasos de distancia la una de la otra. Los ciervos se sitúan encima de una de ellas; el gavilán, equidistante de ambas marcas. El juego se inicia: Ciervos: "Al gavilán". - Gavilán: "¿Dónde están los ciervos? - C: "En el bosque". - G: "¿Y qué hacen?" - C: "Trabajar". - G: "¿Y en qué oficio?". - C: "En el de carpintero". - G: "¿Hay que matarlo?" El Gavilán se responde a sí mismo. Si dice que no, se repite la cantinela, cambiando de oficio, hasta que el gavilán responda "sí". Cuando su respuesta sea afirmativa, todos los cervatillos habrán de correr hacia la otra línea para salvarse. Los que en el trayecto sean tocados, pasarán a ser aliados del gavilán y cerrarán el paso a los demás ciervos en la carrera siguiente. Gana el niño que se ha mantenido ciervo hasta el final. ¿EL premio? Ser gavilán en la nueva partida**.**

173. **LA RED:** DEFINICION: Consiste en bailar al compás de la música, entrando y saliendo de la red, cuando la música pare deberán evitar ser atrapados en la red. OBJETIVOS: Potenciar el sentido del ritmo. PARTICIPANTES: Más de 15, de 4 a 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: La mitad de ellos son la red, la otra mitad, los pececillos. Para formar la red, los niños forman un cerco. DESARROLLO: Comienzan a dar vueltas cuando suene la música. Los pececillos entran y salen, corretean..... Cuando ésta deje de sonar, los pequeños se dan rápidamente las manos. La red se cierra. Los peces capturados pasan a formar parte de la red y la música vuelve a sonar. Al final, se repite el juego cambiando los papeles**.**

174. **EL EMPEDRADO:** DEFINICION**:** Es una carrera de relevos. OBJETIVOS: Fomentar el trabajo en equipo. PARTICIPANTES: 16, de 7 a 11 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Lo ideal es formar cuatro equipos de cuatro niños cada uno. Se trazan dos líneas, una a ocho o nueve metros de la otra. DESARROLLO: El primer relevos de cada equipo se sitúa en la línea de salida con dos latas de sardinas en la mano. Se avanza tirando una lata y poniendo un pie encima. Lo mismo con la otra lata y el otro pie. Así hasta llegar a la otra línea y volver, momento en que

entrará en juego el segundo relevista. Si alguien pone el pie en el suelo debe volver a la línea que tenga tras la espalda. Para hacerlo más ameno es conveniente hacer unas semifinales y una final. Debido a la rivalidad que genera el juego, la figura del árbitro se antoja fundamental**.**

175. **LAS PULGAS SABIAS:** DEFINICION: Juego de palabras. OBJETIVOS: Fomentar el trabajo en equipo. PARTICIPANTES: 16, de 7 a 11 años. MATERIALES: Diccionario. CONSIGNAS DE PARTIDA: Formar cuatro equipos de cuatro niños cada uno. DESARROLLO: Distribuidos por equipos, los niños se sitúan en la línea de meta, cada uno con las manos en las caderas de su compañero precedente, fila india. Gana el equipo que antes llegue a la meta. ¿Cómo hacerlo? Previamente se han preparado unos papeles temáticos: flores, animales, ríos... El niño cabeza de equipo coge un papel, lee el tema y los demás del equipo tienen que adivinar cinco palabras que empiecen por una letra elegida al azar abriendo un diccionario. Tienen tres minutos para hacerlo. De conseguirlo, tendrán que dar cinco saltos, sin soltarse y sin tocarse (es bueno que haya un árbitro). El Primero se pondrá a la cola de la fila y le tocará al segundo equipo. De no lograr las cinco que se piden, saltarán solamente el número de respuestas que hayan acertado y seguirá a la cabeza el mismo niño que inició el juego.

176. **CAZA DEL ELEFANTE:** DEFINICION: Consiste en encontrar el rastro de una manada de elefantes que ha sido robada. OBJETIVOS: Fomentar el sentido de la orientación. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 8 años. MATERIALES: Lana de seis colores, polvos de talco, plásticos de identificación de plantas. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se necesitará tiempo para poner las pistas. DESARROLLO: Cuenta una historia a la manada sobre unos elefantes que se han escapado del circo, quien ha pedido ayuda a los lobatos para encontrar a los elefantes. El circo nos dice que cada elefante lleva una manta de lana en su espalda, cada manta coincide con los colores de los equipos. Por lo tanto cada equipo puede buscar a elefante que lleve la manta del color de su equipo. Los lobatos siguen los rastros de lana, recogiendo sus colores según los encuentran. No deben tomar los colores de otros equipos. Puedes decirles el número de trozos de lana que deben encontrar. Los restos se dividen y finalmente los trozos de lana de colores desaparecen. Todo lo que se puede ver son grandes huellas (polvos de talco) de elefante en el suelo. Todas ellas llevan al mismo sitio donde todos los elefantes se ven claramente, llevando mantas deshilachadas en sus espaldas, (padres o monitores). Pero los elefantes ha sido capturados por una banda de ladrones que venderán los elefantes a los lobatos por 2.000.000 ptas. NOTA: Se

les dice a los lobatos que pueden juntar el dinero recolectándolo en los arbustos cercanos. Este dinero son los plásticos de identificación de las plantas, que están clavados en el suelo alrededor de los arbustos. Cada plástico esta marcado con una cantidad de dinero. Cada equipo solo debe tomar los plásticos justos para llegar a 2.000.000 ptas. y pagar a los ladrones por su elefante. Entonces el equipo devuelve el elefante al circo donde son recompensados**.**

177. **NOMBRES MEZCLADOS:** DEFINICION: Es un juego de estrategia. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo. PARTICIPANTES: Más de 15, a partir de 7 años. MATERIALES: Una tarjeta para cada base con un nombre y con una base a la que ir después. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores en equipos de 7 personas. DESARROLLO: A cada una de las personas de las bases se de da una tarjeta similar a las descritas a continuación: 1. Tu eres "PUÑO DE TRUNO". Diles que deben encontrar a "EL KRAKEN". 2. Tu eres "EL KRAKEN". Diles que deben encontrar a "THORIN". 3. Tu eres "THORIN". Diles que deben encontrar a "HULK". 4. Tu eres "HULK". Diles que deben encontrar a "ROBIN HOOD". 5. Tu eres "ROBIN HOOD". Diles que deben encontrar a "PUÑO DE TRUENO". Por supuesto se puede cambiar el número de bases. A cada persona que controla una base también se le da una actividad para que hagan los jugadores. Las personas encargadas de las bases se alejan de la manada y se esconden en un área determinada. Los equipos son enviadas a encontrar un "NOMBRE" cada una uno diferente. Cuando encuentran a una persona encargada de una base, los jugadores tienen que preguntar si es el nombre que están buscando. Si no es deben seguir buscando. Si es, les dirá un ejercicio que deben hacerte a simple. Cuando acaban, la persona encargada de la base les da un punto si cree que lo han hecho bien y les dice ha quien deben buscar el siguiente. Gana el equipo que pase antes por todas las bases y complete el mayor número de ejercicios**.**

178. **SEÑALES DE CARRETERA:** DEFINICION: Consiste en calcar las inscripciones de una señal de tráfico. OBJETIVOS: Reconocer las señales de tráfico. PARTICIPANTES: Más de 15, a partir de 7 años. MATERIALES: Una hoja de papel duro para cada equipo, un lápiz de cera grande. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores en equipos de 7 personas. DESARROLLO: A la orden de comenzar, cada equipo va en busca de carteles de carretera que calcar. Tienen que conseguir calcar la frase " SIEMPRE ALERTA " en la hoja de papel. Tienen que hacerlo frotando con el lápiz de cera el papel sobre las letras de las señales. El primer equipo que complete la frase es el ganador. Este es un juego que hace que los jugadores piensen en todos los nombres de las señales de la zona donde

están. Es una buena idea darles también un paño mojado para que limpien las señales si las manchan.

179. **COHETES INTERCEPTORES:** DEFINICION: "La mejor defensa es el ataque". OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un cubo grande o un barreño, gran cantidad de pelotas de colores todas del mismo color, cinco pelotas de color blanco y cualquier cosa para marcar la zona de tiro CONSIGNAS DE PARTIDA: Se juega por dos equipos. Este juego es mejor para zonas donde haya sitios donde esconderse o para jugar de noche cuando se ve peor. DESARROLLO: A los jugadores del equipo atacante se le llama cohetes y a los de equipo defensor, interceptores. Se marca la zona de tiro y se coloca el cubo o el barreño en el centro. Solo los cohetes tienen permitido entrar en la zona de tiro. Hasta cuatro interceptores pueden estar alrededor del área de tiro. Los cohetes tienen una base de la que cogen sus cabezas. Cada cohete solo puede llevar una cabeza a la zona de tiro. Si un cohete es tocado por un interceptor deberá entregar su cabeza y volver a la base. 20 cabezas en el cubo destruyen la zona de tiro del interceptor. Todas las pelotas valen un punto excepto las blancas que valen cinco puntos. Si la zona de tiro de los interceptores no ha sido destruida en 20 minutos, los equipos cambian de posición, así todos tienen la oportunidad de atacar y de defender.

180. **CANGREJOS, CUERVOS Y GRULLAS:** DEFINICION: Este es un juego especialmente indicado cuando se este en habitaciones grandes o fuera con un gran número de jóvenes. OBJETIVOS: Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los jugadores en dos equipos y se sitúan unos enfrente de otros separados unos dos metros. A una distancia de unos 5 metros debe estar la línea considerada "casa". Si se esta en una habitación no poner la "casa" demasiado cerca de la pared o de lo contrario se harán daño contra ella. Un equipo son los cuervos, el otro son las grullas. DESARROLLO: Si se grita grullas, el equipo de las grullas debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de los cuervos. Cualquier miembro del equipo de las grullas que sea tocado debe unirse al equipo de los cuervos. Si se grita cuervos, el equipo de los cuervos debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de las grullas. Cualquier miembro del equipo de los cuervos que sea tocado debe unirse al equipo de las grullas. Si se grita cangrejos deben quedarse quietos. Cualquiera que se mueva pasa a formar parte del equipo contrario. Cada vez se empieza con los equipos en

el medio mirándose unos a otros. El juego acaba cuando un equipo tiene a todos los jugadores.

181. **CARRERAS DE COCHES:** DEFINICION: Consiste en correr adoptando una postura previamente indicada. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se la da el nombre de un coche. DESARROLLO: Cuando se dice el número o el nombre del coche, tienen que correr hasta un punto (previamente indicado) y volver a su sitio, usando el método que se les a dicho. Ej.: 1. Mini – gatear. 2. Wolkswagen – saltando. 3. Jaguar – corriendo. 4. Jensen - a la pata coja. 5. Skoda - andar de lado. 6. Cavalier - saltando sobre una sola pierna.

182. **CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS:** DEFINICION: Es una variante del juego del escondite mezclada con los tradicionales juegos de estrategia. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. 4. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide la unidad en dos grupos, de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. DESARROLLO: Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos buscaran a los venados y una vez que los encuentran avisarán a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

183. **CARRERA DE CIEN PIES AL REVES: DEFINICION:** Consiste en que cada equipo debe superar una pruebas de carácter deportivo. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos). DESARROLLO: Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del director del juego el primer competidor (que en realidad es el ultimo de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila esta de

espaldas), se ponen de pie y continúan como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

184. **¿DÓNDE ESTÁ EL SILBATO?:** DEFINICION: Consiste en acercarse a un punto y tocar el silbato sin ser oído. OBJETIVOS: Potenciar el oído y tranquilizar a los jóvenes después de un juego movidito. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un silbato. CONSIGNAS DE PARTIDA: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. DESARROLLO: Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el silbador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el silbador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan. Este es un juego muy reposado que exige silencio por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés**.**

185. **EL SILBATO CANTARÍN:** DEFINICION: Juego para ser realizado en la noche de un campamento. OBJETIVOS: Potenciar el oído y la orientación. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Varias pañoletas. CONSIGNAS DE PARTIDA: El director del juego con varias pañoletas en su mano debe esconderse y tocar brevemente un silbato. DESARROLLO: Los jugadores deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán una de las pañoletas de manos del director del juego que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El director del juego puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañoletas**.**

186. **CONQUISTA DEL CÍRCULO:** DEFINICION: Competición de lucha. OBJETIVOS: Conocer los músculos de nuestro cuerpo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. DESARROLLO: Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del director del juego comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro. Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc**.**

187. **ESCONDIENDO MI NUMERO:** DEFINICION: Es un juego que reúne en sí todos estos elementos : saber esconderse, orientación, estrategia. Es un juego de stalking. OBJETIVOS: Saber ocultarse en el campo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un lápiz y una hoja por participante. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos. DESARROLLO: El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

188. **LA PRESA CAPTURADA:** DEFINICION: Típico juego de pañoletas. OBJETIVOS: ninguno. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Una pañoleta. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. DESARROLLO: Uno de los participantes, con la pañoleta en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con la pañoleta a la presa. La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja la pañoleta en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma la pañoleta del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

189. **EN FILA DE A UNO:** DEFINICION: Típico juego de pañoletas. OBJETIVOS: Dejarse guiar por nuestro compañero. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Una pañoleta por jugador. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman equipos de +7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. DESARROLLO: Cada equipo forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila, que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras mas veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

190. **EL CAZADOR Y LA LIEBRE:** DEFINICION: Consiste en que los cazadores deberán capturar a las liebres. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los cazadores y las liebres. DESARROLLO: Se comienza el juego y los cazadores tratan de pillar a las liebres y levantarlas en el aire durante cinco segundos, con lo que la liebre queda capturada y por lo tanto, eliminada. Después que queden eliminadas todas las liebres, se invierten los papeles, pasando el equipo de liebres a ser cazadores; y los cazadores a liebres. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a las liebres cuando les tocó ser cazadores**.**

191. **LAS CUATRO ESQUINAS:** DEFINICION: Consiste en retomar el mayor número de pañoletas sin que nos toquen con el balón. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: 4 Pañoletas y un balón. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañoletas en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 m.. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B. DESARROLLO: El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañoletas. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda retomar las cuatro pañoletas. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a retomar el mayor número de pañoletas**.**

192. **EL BATEADOR LOCO:** DEFINICION: Consiste en resistir más tiempo en el centro del círculo sin que nos toque la pelota. OBJETIVOS: Juego de habilidad. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un palo para batear y una pelota. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. DESARROLLO: En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota.

Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo. VARIANTES: Se puede colocar un equipo de participantes dentro del círculo que defiendan con un mazo o con su cuerpo un objeto parado en el centro. Los de afuera del círculo tratan de botar este objeto con una o mas pelotas**.**

193. **ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS:** DEFINICION: Es un juego que mezcla el juego de cartas con los de stalking, estrategia. ES muy completo. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Naipes CONSIGNAS DE PARTIDA: Este juego se puede realizar en la tarde o en la noche. Se forman equipos de +- 5 personas. El juego se debe realizar en una zona cubierta de vegetación, donde los Dioses se encontrarán escondidos tomando las ubicaciones que se indican en la figura. DESARROLLO: Se necesita que 5 participantes haga el papel de Dioses, los que tendrán 3 cartas cada uno repartidas de la siguiente forma: · Primer Dios : 2 cartas altas y una baja. · Segundo Dios : 2 cartas altas y una baja. · Tercer Dios : 1 carta alta y dos medianas. · Cuarto Dios : 2 cartas altas y una mediana.· Quinto Dios : 5 cartas altas y un As. Nota : Cartas altas .... 10, J, Q, K, As. Cartas medias.... 6, 7, 8, 9. Cartas bajas..... 2, 3, 4, 5. Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los Dioses, teniendo cada participante 3 cartas, una alta y 2 bajas las que serán sus vidas. Cada 3 minutos irán entrando en la zona de los Dioses los primeros de cada equipo los que deben tratar de pasar sin ser vistos por los Dioses. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el Dios. En este duelo cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta la carta, en el caso de que sea mayor la del Dios el competidor regresa al principio y comenzar de nuevo, con una carta menos y esperando su turno en la salida. En caso de ser mayor la del participante este sigue avanzando hacia el quinto Dios (los Dioses no pierden cartas, solo dejan pasar). La meta es llegar a batirse a duelo con el quinto Dios, el cual tendrá 6 cartas, entre ellas un As. Gana solo aquel participante que en este duelo final saque el As de los naipes del Dios. 7. VARIANTES: Se puede cambiar el numero de vidas de los participantes, el numero de cartas, las posiciones de los Dioses, el numero de Dioses, etc**.**

JUEGOS EN EL AUTOBUS

Los largos viajes en autobús son agotadores para los niños. El interés del paisaje les cansa bastante pronto, y la excitación de la marcha les pone en un estado de tal nerviosismo que a veces hay que pensar en ocupaciones tranquilizantes. Con esta finalidad hemos reunido los juegos contenidos en este apartado; creemos así ser útiles a los

monitores de campamentos juveniles. Estos juegos están en un principio pensados para ser jugados especialmente dentro del marco de un autobús; pero desde luego pueden ser jugados en otra parte, con algunas modificaciones de detalle. Si los utilizáis en viaje, no olvidéis las reglas elementales de seguridad. No hagáis jugar del principio al final del viaje. Sería una lástima atravesar ciertos paisajes o pasar cerca de ciertas curiosidades sin señalarlas a la atención de los niños.

194. **LOS ESPAGUETIS**: DEFINICION: Desenredar el cordel antes que los demás. OBJETIVOS: Fomentar la destreza y la habilidad manual. PARTICIPANTES: Mínimo 2 jugadores, máximo 10. De 7 a 11 años. MATERIALES: Aproximadamente 80 cm. de cordel de grosor medio y de idéntica calidad para cada uno de los jugadores. Para el árbitro, cronómetro o reloj con segundero. CONSIGNAS DE PARTIDA: El árbitro distribuye los cordeles: uno a cada jugador. DESARROLLO: A una señal, cada uno se esfuerza en anudar y liar su cordel lo mejor que puede. Al cabo de treinta segundos, nueva señal. Cada uno pasa su cordel a su vecino de la derecha (o de enfrente para los que no tengan vecino a la derecha). Éste prosigue el trabajo tan bien comenzado, anuda, y lía lo mejor que puede. Quince o treinta segundos más tarde, cada uno pasa de nuevo a su vecino el cordel que tiene en la mano, y sigue anudando el que recibe; y siempre a la señal, lo pasa a su vecino de la derecha. En este momento el conductor del juego grita: "¡Desenredad!", e inmediatamente todos se apresuran a desenredar el cordel que acaban de recibir. Resulta ganador el primero que desenreda el cordel que acaban de recibir. Para aumentar el interés, se puede pedir una prenda al último jugador. VARIANTES: Este juego puede jugarse por equipos o por asientos. Cada uno enreda los cordeles como mejor sabe. Luego los equipos intercambian sus cordeles; y el que primero lo ha desenredado todo resulta ganador.

195. **¿HAS VISTO?:** DEFINICION: Juego de observación. OBJETIVOS: Este juego permite explicar ciertas palabras poco conocidas por los pequeños, y hacerles descubrir el objeto correspondiente: noria, máquina forrajera, trilladora. También les brinda la ocasión de aprende a distinguir desde lejos, un campo de trigo, las remolachas de las patatas, etc.. PARTICIPANTES: Mínimo 3, máximo 16, a partir de 6 años. MATERIALES: Papel, lápices. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se prepara antes de salir (o durante una parada en alguna Estación) una serie de papelitos, llevando cada uno un nombre de persona, de animal o de objeto visible a lo largo del trayecto : niño saludando a los viajeros, señora en la ventana, perro, vaca, almiar de paja o heno, árbol abatido, río, iglesia, camión en marcha, carro tirado por caballo, arado, tractor, etc..

DESARROLLO: Una vez en marcha, el conductor del juego coloca los papelitos doblados en cuatro dentro de una gorra. Los mezcla. Cada jugador coge uno o varios, según el número de jugadores y de papeles. Todos observan por las ventanillas y, cuando alguno ve el objeto escrito en su papel, se lo enseña al árbitro y vuelve a meter el papel en la gorra. El primer jugador que se desembaraza de todos sus papelitos resulta ganador. El último al que todavía le quedan en la mano, paga prenda. NOTA: Este juego mantiene a los niños tranquilos durante un buen rato.

196. **LA CARRERA DE LAS LETRAS:** DEFINICION: Juego de palabras OBJETIVOS: Formar palabras que empiecen por una letra, parta ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: El árbitro tiene que vigilar atentamente las repeticiones, ya que los niños, preocupados en la busca, no se acuerdan siempre de lo que ya se ha dicho. DESARROLLO: Se elige (o se saca a suertes) una letra muy usual. Evitar las letras raras como K, Ñ, W, X, Y, Z. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales, y gritan el nombre de todo lo que ven, cuyo nombre empieza por la letra elegida (caballo, colina, arado, cisterna, etc..). No se debe señalar un objeto que haya sido nombrado. Se suma un punto por objeto designado. Se restan dos puntos por repetición de objeto ya nombrado. Resulta ganador el primero que llega a cinco (o diez o quince, según el humor y la costumbre de los jugadores). cada uno cuenta sus puntos con los dedos. NOTA: Abandonar el juego antes de cansar la atención de los más pequeños, de los menos dotados, o de los mal situados (de diez minutos a una media hora). Si al cabo de este tiempo nadie ha obtenido todavía 5 puntos, se designa como ganador al que suma más.

197. **DELETREAD LA PALABRA:** DEFINICION: Este juego es una variante del anterior. OBJETIVOS: Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. 6. DESARROLLO: Se elige una palabra compuesta por tantas o más letras que número de jugadores. Por ejemplo: si hay 9 jugadores. Por ejemplo: si hay 9 letras, se podrá elegir “cocodrilo”, palabra que tiene 9 letras, o “coleccionador”, que tiene 13, o cualquier otra palabra de más de 8 letras. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales para intentar descubrir un objeto cuyo nombre empiece por cada una de las letras de la palabra

elegida. Uno dice: "caballo", otro "olivo", un tercero "labrador" , etc., hasta que la palabra elegida "coleccionador" quede completamente deletreada. Resulta evidente que hay que seguir el orden de las letras; y no decir "labrador", por ejemplo, antes de que las palabras que empiecen por las dos primeras letras - en nuestro caso "caballo" y "olivo" - hayan sido encontradas. Si varios jugadores nombran objetos que empiecen por la misma letra, únicamente cuenta el primero nombrado (excepto, desde luego, si esta letra es doble en la misma palabra: dos C en "coleccionador"). Si dos jugadores nombran al mismo tiempo un mismo objeto, se produce nula, y hay que encontrar otro objeto que empiece por la misma letra. Los jugadores que no hayan dicho nada cuando la palabra haya sido deletreada pagan penda**.**

198. **LA MONEDA QUE CORRE:** DEFINICION: Juego de habilidad. OBJETIVOS: Fomentar la habilidad y la destreza manual. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 20, a partir de 8 años. MATERIALES: Una moneda. Cuanto más pequeña es la moneda, más difícil es el juego. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se hallan sentados en los asientos, con la mano derecha colocada, palma hacia arriba sobre la rodilla. DESARROLLO: El jugador sentado en el extremo de cada asiento coloca en su mano derecha una moneda que pasa a sus vecino si cerrar ni doblar la mano, sino, impulsándola con la palma hacia abajo en la mano derecha de su vecino de la izquierda. La moneda pasa así en dirección izquierda hasta el extremo del asiento. Vuelve de nuevo en sentido inverso por el mismo medio: mano derecha chocando con mano derecha del vecino de la derecha. Esto es ya más difícil. A la segunda vez se procede igual con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la tercera vez se utilizan las manos derechas, que ya no deben tocarse: se deja caer la moneda en la mano del vecino. Ida y vuelta. A la cuarta vez, ídem, con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la quinta vez se utilizan las manos derechas, que ya no pueden inclinarse: tiene que permanecer horizontales con al palma hacia arriba. Se pasa la moneda haciéndola saltar en la mano del vecino. Ida y vuelta. Cuando la moneda cae, se imputa la falta al lanzador. El receptor no mueve nunca la mano, colocada extendida sobre la rodilla.

199. **¿QUÉ VES?:** DEFINICION: Juego de observación. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ningún nombre tiene que ser repetido, y la clase de objetos cambia cada vez. DESARROLLO: El conductor del juego interpela a un jugador por su nombre: "Francisco o María, ¿qué ves en el autobús? ". El interpelado tiene que contestar inmediatamente : "Veo una

ventana, o una maleta", etc., es decir, dando el nombre de un objeto que realmente exista en el autobús. Inmediatamente después el jugador situado a la derecha (o delante) del jugador tiene que continuar diciendo: "veo una ventana y una maleta", y añadir otro nombre y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan hablado. En este momento el conductor inicia otra partida interpelando a otro jugador y preguntándole otra clase de nombre. Por ejemplo, dirá: "Pedro, ¿qué ves por la ventanilla....?". Para variar el juego, resulta entretenido preguntar nombres de la región a dónde se va, o de la ciudad de donde se viene(objetos, lugares, personajes, etc.). Por ejemplo: "María, ¿qué ves en Cádiz?", o "¿qué ves en Córdoba?", etc.

200. **NI SÍ, NI NO:** DEFINICION: Juego de atención. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 15, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El conductor del juego inicia la conversación y formula sucesivamente a los jugadores diferentes preguntas a las cuales tienen que contestar, sin pronunciar ni sí, ni no. Cada equivocación hace perder un punto. Al cabo de un tiempo determinado - cinco minutos por ejemplo - se cuentan los puntos perdidos. Resulta ganador el que ha perdido menos. VARIANTE: Para complicar el juego o renovar el interés cuando los jugadores están bien entrenados, se pueden cambiar las palabras prohibidas, o añadir otras nuevas; por ejemplo: "Blanco y negro...., ayer, hoy y mañana....", según la fantasía del conductor del juego**.**

201. **EL TELEGRAMA:** DEFINICION: Redactar un telegrama partiendo de una frase escogida. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido. Es sorprendente los telegramas que llegan a redactar los niños. Os vais a reír a carcajadas. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 10 años. MATERIALES: Papel y lápices. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se elige de común acuerdo una de las numerosas inscripciones que pueden leerse en un autobús. Con preferencia no elegirla demasiado larga: "Prohibido fumar" o "Ventanilla de emergencia". DESARROLLO: El árbitro sugiere un tema, como por ejemplo, un periodista que telegrafía una información. Cada jugador redacta un telegrama sobre este tema, utilizando por orden todas las letras de la inscripción elegida Un número e la inscripción elegida equivale a las letras que ocupan este lugar en el alfabeto. Así : 1 = A, 2 = B, 3 = C, 10 = I. Cuando todos han terminado cada uno se levanta para leer en alta voz su telegrama, siendo proclamado vencedor el autor del que resulte mejor redactado**.**

202. **EL DETALLE CAMBIADO:** DEFINICION: Detectar con rapidez los cambios realizados en el atuendo de los jugadores. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 15, a partir de 6 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Para evitar confusiones, resulta confusiones que el director del juego anote los cambios realizados. DESARROLLO: Se designa a dos jugadores para que salgan. Estos examinan antes atentamente el atuendo de los demás jugadores. Salen de la zona de juegos, y mientras tanto los demás jugadores cambian - o no cambian - un detalle de su atuendo. Vueltos los jugadores resulta ganador el que descubra más cambios en un tiempo convenido de antemano. El ganador elige un sustituto. Éste sale a su vez acompañado del "perdedor", que procurará no serlo una segunda vez. Aumentar progresivamente el número de cambios realizados**.**

JUEGOS DE DISTENSION

Llevamos ya varios meses de reuniones y quizás en algunos grupos han comenzado a surgir pequeñas tensiones. Tensiones que probablemente han sido ocasionadas por tonterías, o a veces por causas más serias, sin embargo crean un ambiente de malestar en el grupo. Por ello conviene que el conflicto se solucione cuanto antes y además se haga utilizando la mejor vía. Desde estas líneas os proponemos unos juegos de distensión útiles para cualquier ocasión. Pueden ser utilizados con diferente finalidad: "calentar" al grupo, tomar contacto entre los diferentes participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad otra, o como punto final de un trabajo en común.

203. **LA BATALLA DE LOS GLOBOS:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un globo por participante CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm. DESARROLLO: El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

204. **POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. DESARROLLO: El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a

refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco**.**

205. **PROTEGIENDO LAS BASES:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Esterillas. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se tienen que hacer grupos suficientes para que hayan 7 personas más o menos en cada equipo. Cada equipo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas, tatas...DESARROLLO: Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros equipos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrás que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base. Reglas: Cada miembro sólo podrá llevar una pieza del tesoro a la vez. Las bases tendrán que estar colocadas pegadas a la pared. No se pueden esconder el tesoro (tiene que estar totalmente a la vista) Opcional: Si los responsables lo ven oportuno pueden instalar una "Zona de los Dioses" por la que todos tendrán que pasar cada vez cuando vayan a robar y cuando vuelvan con lo robado. En esa zona los responsables podrán castigar a los mortales atizándoles también con esterillas**.**

206. **EL REGATE DE LA SERPIENTE:** Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores. . PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Una pelota. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cinco o seis jóvenes se colocan en línea, en el centro de un circulo formado por el resto de la tropa o manada. Cada uno de los jóvenes que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante. DESARROLLO: El juego consiste en que los jóvenes que forman el círculo le den al jóvenes que esta colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el jóvenes de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del circulo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera**.**

207. **SIGUE HABLANDO:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguno.

DESARROLLO: Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un arbitro que decida el ganador de cada pareja**.**

208. **HABLA Y HAZ LO CONTRARIO:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la panza. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA PANSA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto**.**

209. **CIRCULOS COLOREADOS:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color. DESARROLLO: El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el circulo del color correcto gana un punto para su equipo. NOTA: Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y seria conveniente que indicases al principio que círculos son de que color**.**

210. **GIRA A LA TORTUGA:** Si a tus jóvenes les gusta andar tirados por el suelo, les encantará este juego. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que avisarles para que se pongan una ropa adecuada para el juego, pues se ensuciarán bastante. Empareja a los jugadores por tamaño. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos. DESARROLLO: Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su pansa. El jugador del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo**.**

211. **AGARRAR LA COLA:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Una cuerda para cada patrulla. (equipo o grupo). CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto.

DESARROLLO: Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de grupos. Cualquier grupo en que se separe la cadena será descalificado. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de cuerdas**.**

212. **CARRERA DE BARCAS HUMANAS:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Varias cosas que produzcan un sonido, como silbatos, cascabeles o campanas CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores por equipos de ocho ó diez jugadores de rodillas, cada equipo será una barca. DESARROLLO: Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de delante. Enfrente de la fila de jugadores de cada barca hay un 'CAPITÁN'. El capitán sujeta las manos del primero de la barca. Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia delante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empujar. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera. Señales: Se les dice a los jugadores lo que tienen que hacer cuando oigan un determinado sonido. Juega un par de veces sin eliminar a nadie para que se acostumbren a los sonidos, entonces empieza a eliminar a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo**.**

213. **CIUDAD PUEBLO PAIS:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N. DESARROLLO: El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A. Esto continua por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1**.**

214. **PIES QUIETOS:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: A cada jugador se le asigna un número del 1 a x, siendo x el número de jugadores. DESARROLLO: Se colocan en un círculo, una persona se introduce en el círculo y tira una pelota (tenis, raqueta, o similar) tan alto como pueda, hacia arriba, mientras grita un número. El

jugador cuyo número ha gritado tiene que tomar la pelota mientras el resto corre para alejarse de el. Una vez que coge la pelota grita "PIES QUIETOS" y al momento todos deben parar donde se encuentren. El jugador con la pelota puede dar tres largos pasos (generalmente son mas bien tres saltos) de tal manera que se pueda acercar lo más posible al jugador más próximo. Entonces intenta dar al jugador con la pelota (no en la cabeza u otras partes vitales). El jugador al que tiran puede agacharse y retorcerse, pero no puede mover los pies. Si el jugador es alcanzado debe ir a por la pelota mientras el resto vuelve al círculo. Se le da un punto. Si falla el jugador que lanzó la pelota debe ir a por ella y el punto se le da a el. Una vez que la pelota es llevada al circulo el juego comienza de nuevo. El jugador con menos puntos al finalizar el juego gana.

215. **¿UN QUÉ?:** DEFINICION: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo. OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo. PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo. DESARROLLO: El que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a “A”, quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente manda por su izquierda otro menaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión.

216. **LA TORMENTA:** DEFINICION: Se trata de conseguir imitar el efecto de una tormenta mediante gestos y movimientos. OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo. PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Una persona hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro del círculo. DESARROLLO: El director de orquesta señala a una persona y frota las manos. Este le imita, y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicándole que debe chascar los dedos (mientras los demás siguen frotándose las manso). da toda la vuelta otra vez, hasta que todos hayan dejado de frotar las manos, y estén chascando los dedos. A continuación

indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos, y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo (el cenit de la tormenta). Después se baja la intensidad de la tormenta, dando lo mismos pasos en sentido contrario. Se pueden introducir las variantes que se piensen en el desarrollo y fuerza de la tormenta**.**

217. **EL DRAGÓN:** DEFINICION: El juego consiste en que las cabezas de los dragones intentarán tomar las colas de los otros dragones, cosa que éstas deberán evitar. OBJETIVOS: Conseguir crear un clima relajado de distensión. favorece la coordinación y la comunicación del grupo. PARTICIPANTES: Grupo, desde 18 personas. MATERIALES: Pañuelos o pañoletas. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide al grupo en subgrupos de seis o siete personas. DESARROLLO: la primera persona hará de dragón y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará tomar las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo o pañoleta) el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha atrapado, formándose así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón**.**

218. **PALOMITAS PEGADIZAS:** DEFINICION: Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz, se encuentran dentro de una sartén, y saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo. OBJETIVOS: Este juego favorece la coordinación de movimientos, el sentimiento de grupo, ayudando a pasar un rato agradable. PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Cada palomita salta por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante**.**

219. **¿SABES QUIEN SOY?**: PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas. MATERIALES: 20 o 25 objetos varios y un punto de luz (fuego, lumo gas, linterna, etc..). CONSIGNAS DE PARTIDA: Se les debe dividir en dos equipos. Se establece una distancia entre ellos de tal forma que ninguno puede observar lo que hace el contrario. Esta es la razón por la que el escenario ideal del juego puede ser la oscura noche. Los monitores colocarán alrededor del fuego (o en su defecto, un punto de luz) los objetos que van a tener que ser identificados por ambos equipos. DESARROLLO: El juego comienza, de forma alternativa, cada uno de los equipos envía al fuego un representante para que identifique el mayor número de objetos posibles. El equipo contrario debe adivinar la identidad de esa

persona para evitar que se mantenga mucho tiempo alrededor del fuego. ¡Prepárate el disfraz e intenta camuflarte en la noche!. El primer equipo que consiga identificar todos los objetos resulta vencedor**.**

220. **EL INQUILINO:** PARTICIPANTES: Se necesita un número impar de participantes. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan pared derecha e izquierda respectivamente. DESARROLLO: El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el "relajo" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!.

221. **LAS TIJERAS MÁGICAS:** PARTICIPANTES: Este juego es adecuado para cualquier edad pero como se hace necesario un poco de ingenio, es recomendable para adolescentes y adultos. MATERIALES: Tijeras. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se disponen los jugadores en círculo y una persona hará de director. DESARROLLO: El juego consiste en pasarse las tijeras de unos a otros y de izquierda a derecha diciendo en cada momento en qué posición se lo pasa al compañero: abiertas, cerradas o cruzadas. La mayoría de los participantes creerán que dependiendo de la posición en que entreguen el instrumento dirán una u otra cosa, pero solamente el director del juego sabrá realmente que dependiendo de la postura de las piernas del participante que en ese momento tenga las tijeras se dirá una u otra cosa. Por ejemplo, si el que ostenta las tijeras tiene los pies cruzados (uno encima del otro), las tijeras estarán cruzadas; si los pies del jugador correspondiente aparecen juntos, las tijeras en ese momento estarán cerradas; si por el contrario, los pies y las piernas permanecen separadas, las tijeras estarán abiertas. Será el director del juego el que vaya diciendo en cada momento la forma correcta en que se van pasando las tijeras, pero sin desvelar en ningún momento el truco. Los jugadores que vayan descubriendo el secreto se irán retirando del juego y al final sólo permanecerán aquellos que no se hayan dado cuenta del "quid" de la cuestión**.**

222. **LAS CULEBRAS:** PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se puede jugar tanto al aire libre como en el interior de un local. Se dividen los jugadores en equipos. DESARROLLO: Cada equipo formará una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del de atrás el cuerpo del

de adelante. Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra. Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del contrincante**.**

223. **VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS:** PARTICIPANTES: Grupo, desde los 7 años. MATERIALES: Prendas que tengan dificultades para colocar, si es posible con botones. CONSIGNAS DE PARTIDA: Unos espantapájaros han sido colocados en un campo, pero es necesario vestirlos. Delante de cada equipo se levanta uno de ellos, en esqueleto, cuya base estará fuertemente clavada al suelo y cruzada por un listón transversal al nivel de los hombros, una cara recortada o hecha con una lata de conservas pintada y decorada representando las distintas partes del rostro y colocada en la parte superior del poste. DESARROLLO: En la salida cada jugador recibe una o varias prendas que habrá de colocar al espantapájaros. Los primeros salen a toda velocidad hacia él y colocan las prendas de que van provistos, regresando al punto de salida para dar el relevo a los segundos, los cuales realizarán las mimas operaciones pero a la inversa, quitándole la ropa y regresando**.**

224. **RELEVOS DEL CANGREJO:** PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida. DESARROLLO: A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

225. **LA ROSA DE LOS VIENTOS:** PARTICIPANTES: Grupo, desde los 5 años. MATERIALES: Una brújula. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forma un gran círculo con los jugadores alrededor del "director del juego" (el cual se sitúa en el centro). Es importante que cada participante oiga bien al que dirige el juego. Cada uno representa un punto de la brújula. DESARROLLO: Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S.S.E.". Los interpelados deben cambiar su posición lo más rápidamente posible. Todo error o vacilación hace permanecer al jugador en su puesto, mientras que los que obedecen correctamente se retiran. Los dos últimos que se queden habrá perdido el juego**.**

226. **BAILES POR PAREJAS:** PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 11 personas (tiene que haber un número impar), a partir de los 5 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda. DESARROLLO: Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto. NOTA: Es ideal para lograr una buena relación en el grupo, porque favorece las relaciones personales**.**

227. **ACECHANDO AL JEFE:** DEFINICION: La persona que está siendo acechada intentará tomar de improviso a alguno de los que le siguen. OBJETIVOS: PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los miembros de cada grupo se intercambian para que todos tengan la oportunidad de ser acechados. Las reglas del juego son simples. DESARROLLO: La persona que está siendo acechada pretende demostrar que él no sabe que está siendo seguido. De manera que cada vez que él se detiene, lentamente se vuelve y mira si puede ver alguno de quienes le sigue. SI los ve deberá mencionar el nombre de la persona que ha visto en alta voz. Si llegase a oír ruidos producidos por las personas que lo siguen, él puede voltearse de repente sin necesidad de detenerse. El detenerse y el voltearse lentamente le da a quienes lo están siguiendo tiempo para poder ocultarse mientas que un movimiento rápido para voltearse dejarla a muchos sorprendidos y por consiguiente serían vistos. Después de cierto período todos los jóvenes se reúnen y se secciona a oro muchacho para que actúe como el acechado. Debe cuidarse que cada muchacho de cada grupo tenga la oportunidad de servir como el acechado**.**

228. **HAZ DE GUÍA Y VUELTA DE ESCOTA:** DEFINICION: Consiste en realzar unos nudos antes que el grupo rival. OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: Una cuerda para cada jugador. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. DESARROLLO: En cada grupo se forman equipos de dos. Cuando se indique ya" cada jóvenes amarra un "As de Guía" alrededor de su cintura. El primer jugador de cada equipo que finalice atará su cuerda a la del compañero con el nudo de "Vuelta de escota". Ambos deberán alzar sus manos al aire. Al mismo tiempo deberán separarse hasta que las cuerdas queden estiradas. El primer grupo donde todos los muchachos estén con las cuerdas

estiradas y los nudos resistiendo a la tensión de las mismas, es la ganadora.

229. **BARCOS EN LA NIEBLA:** DEFINICION: Se trata de moverse con los ojos vendados a las órdenes de un jugador. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído y la coordinación de todos los jugadores. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: Pañoletas o pañuelos; dos sillas o dos objetos de tamaño similar. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. DESARROLLO: Los miembros de cada grupo son vendados en los ojos y deben pararse en una fila india con las mandos puestas sobre los hombro del compañero que está al frente. El líder del grupo va al final de la línea. El no debe estar vendado, pero no debe moverse del lugar donde está. Al final del local y frente a cada grupo debe haber dos sillas u objetos separados ente sí a tres pies de distancia. Estas sillas representan la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal de comenzar, las líneas de scout vendados empiezan a moverse guiados por los gritos de los respectivos Guías de los grupo, los líderes habrán de guiar su "babor" (izquierda) y "estribor" (derecha).

230. **BULLDOG INGLÉS:** DEFINICION: Consiste en atravesar una zona sin ser atrapado por otro/s jugadores. OBJETIVOS: Pasar un rato divertido. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguno. DESARROLLO: El Grupo se sitúa formando una línea al final del local. Uno o dos jóvenes más mayores se sitúan en el centro del local mirando hacia el reto del Grupo. A la señal de "Ya", el Grupo completo va a la carga de un extremo del local hacia otro, tratando de llegar a la otra pared sin ser capturados por los jugadores que están en el centro. Para capturar a alguien los "Perros de Bulldog" que están en el centro deben levantar al jugador por un período que permita gritar "uno - dos - tres Buldog ingles". Cuando un jugador es capturado, él se convierte, desde ese momento, en "Perro Buldog". Al comienzo no debe haber más de tres jugadores actuando como "Perros Buldog" y tratando de capturar a los jugadores. Si un jugador no ha sido completamente suspendido sobre el suelo ante de que el pueda contar hasta 10, mientras forcejean, él es declarado libre. El juego se debe continuar hasta que todos hayan sido capturados. El jugador que fue el último en ser capturado es el ganador y por consiguiente tendrá derecho a ser para jugar nuevamente, el primer perro buldog que se designe.

231. **CALIENTE O FRÍO:** DEFINICION: Consiste en acertar el objeto que ha seleccionado el grupo mediante los aplausos de este. OBJETIVOS: Es un juego de diversión donde no hay ganadores.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Seleccione un representante de cada grupo para convertirse en "Eso". DESARROLLO: Uno de los elegidos abandona la zona de juegos. Durante su ausencia el resto de los jugadores seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por este. Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite.

232. **CANCIÓN DE DESAFÍO:** DEFINICION: Consiste en una competición musical. OBJETIVOS: Fomentar las inquietudes musicales de los participantes. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los jugadores de cada grupo con más habilidad para actuar como directores de canciones, se ponen al frente de cada grupo. DESARROLLO: El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse en esta competencia es el ganador**.**

233. **CÍRCULOS CUADRADOS:** DEFINICION: Se tata de una competición de nudos. OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Una cuerda para cada jugador. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos, éstos a su vez se dividen también y forman dos líneas, de tal modo que cada jugador del mismo quede aparejado por otro a su lado del mismo grupo. DESARROLLO: Cada jugador sostendrá su cuerda de manera que le pase por detrás del cuello y les caiga a ambos extremo al frente, más abajo del pecho, a una señal dada, cada muchacho tratará de hacerse cargo del extremo de la cuerda de la derecha amarrando al mismo utilizando un nudo "Llano o de rizo" al

extremo de la cuerda de su compañero de enfrente. Mientras tanto el compañero tratará de hacer una acción similar con el extremo izquierdo de su cuerda. Cuando cada muchacho haya finalizado deberá haber hecho una aro con cuerdas, que engloben a ambos muchachos. Ellos tratarán de echarse hacia atrás a fin de probar la resistencia que tiene el nudo que han hecho y para esto pondrán la cuerda tensa y alzarán sus manos y brazos al aire. Cuando todas las parejas en cada unos los grupos han hecho esta acción, el grupo completo gritará una señal. El primer equipo que finaliza con esta actividad, comprobándose que todos los nudos están correctamente hechos, es el equipo ganador**.**

234. **LECTURA DE LA BRÚJULA:** DEFINICION: Consiste en situar con una brújula la dirección en que se encuentra una serie de artículos. OBJETIVOS: Aprender a orientarse con una brújula.3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: Es necesario para cada grupo una brújula y una lista de ocho artículos que hay en la zona de juego, tales como: cuadro sobre la pared, cesta de basura, cerradura, mapa, etc., y una tiza para dibujar círculos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, cada uno formando una fila. Del lado opuesto a cada grupo, es decir, al otro extremo del local, hay un círculo lo suficientemente amplio como para que un jugador pueda parase en el centro del mismo. En dicho círculo hay una brújula, un lápiz y una lista de objetos. DESARROLLO: El jugador número 1 de cada equipo, cuando se indique la señal, corre para leer el primero de los objetos de la lista y con la ayuda de la brújula establece en que dirección se encuentra este objeto. Regresa a la fila y toca al jugador que le sigue en su grupo , y así sucesivamente hasta que las 8 lecturas que hayan tenido un margen de error de 10 grados, 5 puntos por las lecturas que han tenido un error entre 10 y 20 grados**.**

235. **ATRAPANDO AL TOBILLO:** DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (atrapado). OBJETIVOS: Diversión. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que agarrar a otro jugador por el tobillo. Todos contra todos. DESARROLLO: El jugador cuyo tobillo haya sido agarrado es vulnerable para ser atrapado al menos de que él lograr tomar a alguien por el tobillo. El área de juego debe ser lo suficientemente pequeña para lograra que le juego sea factible de producir resultados**.**

236. **ATRAPANDO LA CADENA:** DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (atrapado). Los jugadores atrapados forman una cadena para atrapar al resto. OBJETIVOS: Diversión.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso". DESARROLLO: El primer jugador que sea atrapado, une sus manos con el jugador que está actuando de "eso", y posteriormente cada persona que es atrapada, será entregada a la cadena (todos los jugadores atrapados unen sus manos con el "eso" e intentará atrapar al resto de participantes). El área de juego debe ser limitada de manera que todos sean atrapados**.**

COMPETICIONES Y DUELOS ENTRE PAREJAS

Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

237. **ATRAPANDO LA MOFETA:** DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (atrapado). OBJETIVOS: Diversión. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada jugador tapa su nariz con una de las manos y sostiene un pie agarrándolo con la otra mano. DESARROLLO: Los jugadores pueden ser atrapados sólo si ellos sueltan cualquiera de las manos que llevan pegada a la nariz o al tobillo. Hay que atrapar a otros jugadores. Todos contra todos**.**

238. **EL JUEGO DE KIM:** DEFINICION: Consiste en recordar unos objetos que han sido observados durante un rato. OBJETIVOS: Fomentar la memoria visual. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, éstos se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela. DESARROLLO: . La tela que cubre la mesa se alza por unos instantes y a los jugadores se les permite estudiar de por unos momentos unos 20 o 30 artículos, que son tales: botones, clips, monedas, insignias scout, cuerdas, caramelos, etc. Los grupos se retiran y van a cada uno a un punto, para hacer una lista de los objetos que fueron observados. EVALUACIÓN: Se le otorga un punto a cada grupo por cada artículo acertado y se le resta 2 puntos por cada objeto fallado**.**

239. **ARREBATAR CON LA MANO:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los contendientes sitúa la parte exterior de su pie contra la exterior del pie del otro competidor. Ambos se abrazan situando sus pies izquierdo un paso más adelante que el anterior. DESARROLLO: Ellos se toman de la mano derecha y tratan de

derribarse uno a otro. El primero que logre hacer que el otro mueva su pie o pierda el equilibrio es el ganador**.**

240. **LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguno. DESARROLLO: Cada competidor sostiene su pierna izquierda tras de sí tomada con su mano izquierda, mientras que su mano derecha toma la mano derecha del compañero. Entonces tratan de ver quien logra derribara quien**.**

241. **PELEA DE POLLOS:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: La misma posición del juego anterior, pero con la excepción de que las manos en lugar de ser entrelazadas entre los competidores, deberán sostenerse atrás de la espalda. DESARROLLO: Los jugadores cargan uno contra otro y tratan de empujarse entre sí con su hombros y brazos con el objetivo de derribar al otro.

242. **LUCHA INDIA CON LA PIERNA:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los dos contendientes se acuestan boca arriba totalmente sobre el suelo, juntos entre sí: pero con sus piernas y cabezas en direcciones opuestas. DESARROLLO: A la señal indicada cada uno levanta la pierna que queda junto a su compañero y la pone en posición vertical. A una segunda señal, él tratará de trabar su pierna con al de su compañero y con la presión que aplica, dar vueltas al contrario**.**

243. **HALANDO LA ESTACA:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes sentados, mirándose uno a otro y tan solo tocándose por las suelas de sus zapatos. DESARROLLO: Ellos atraparon con las dos manos una gruesa estaca que hay entre sí sostenida en posición horizontal. A una señal, ellos tratan de halar haciendo que su compañero se levanta del suelo**.**

244. **TORCIENDO LA ESTACA:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de

resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes de pie, mirándose uno a otro con los brazos horizontales y al frente, atrapando una estaca con las dos manos de cada uno. DESARROLLO: A una señal ellos tratarán de dar vueltas a la estaca uno para un lado, y el otro para otro a fin de torcer las manos del oponente**.**

245. **CHOQUE DE RODILLAS:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Las rodillas de cada uno frente a las del otro compañero tocándose entre sí, las manso a la espalda. DESARROLLO: Proceden a tocar contra el oponente a fin de que este pierda el equilibrio, deben usarse solamente los hombros para tal fin**.**

246. **BOXEO CON LA PALMA DE LA MANO:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Una cuerda. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes de pie, mirándose uno al oro, en una línea recta indicadas con una cuerda extendida sobre el piso. DESARROLLO: Sin mover sus pies de los lugares donde están, ellos deben boxear utilizando las palmas de las manos e intentando hacer que el otro pierda el equilibrio. El jugador que pierda el equilibrio es el perdedor**.**

247. **REMOLQUE CON CINTURÓN:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Dos cinturones. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes están los cuatro mirándose uno a otro. Dos cinturones deberán ser entrelazados para que queden dos aros y el final de cada uno de estos se sitúan sobre la cabeza de cada uno de los contendientes. DESARROLLO: El objeto del juego es tratar de remolcar, usando el cinturón que hay sobre la cabeza, al otro oponente, sin tocar a los otros competidores o ajustarse el cinturón en la cabeza con las manos**.**

248. **LA BOFETADA:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Dos contendientes de pie, mirándose uno al otro. Sus manos estarán extendidas, las palmas de las mansos de uno de los jugadores

mirarán hacia arriba y las palmas del otro mirarán hacia abajo y estarán situadas sobre las manos del primer jugador. DESARROLLO: El objeto es que el jugador, cuyas manos están mirando hacia arriba pueda rápidamente golpear las manos del otro jugador que está sobre las de él, ante de que este pueda moverlas. Si el tiene éxito en golpear con las palmas de las manos la parte superior de una de las manos de su compañero él deberá anotar un punto: las mano de él retornarán a la posición original y entonces tratará de hacer otro punto. Si el otro jugador retira su mano a tiempo, y por lo tanto el atacante no puede golpearle, entonces se intercambian las posiciones y el jugador que quede con las palmas de las manos hacia arriba, se convierte entonces en el agresor.

249. **PELEA DE PATOS:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes acuclillados y sujetándose los tobillos con las manos. DESARROLLO: A una señal, tratan de tocar con otro compañero y hacer que éste pierda el equilibrio y deje de sostenerse los tobillos con las manos. Si un jugador cae, o deja de agarrarse los tobillos, esto significará un punto para se adversario.

250. **PELEA DE GALLOS:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes en posición de pie, cruzan su pierna izquierda por frente a su cuerpo de forma tal que puedan agarrar el tobillo de la pierna izquierda con su mano derecha. DESARROLLO: Tan solo saltando con la pierna derecha, ellos tratarán de chocar con otros compañeros y hacerles perder el equilibrio o hacer que el mismo deje de sostenerse el tobillo izquierdo con la mano derecha.

251. **EL VIEJO TARUGO:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11-12 años. MATERIALES: Una pelota. CONSIGNAS DE PARTIDA: El grupo formando un círculo. Cuatro jugadores en el centro del círculo, cada uno con los brazos alrededor de la cintura del jugador que está frente a él. DESARROLLO: Los jugadores que forman el círculo se pasan una pelota entre ellos, tratando de buscar una oportunidad para lanzar la misma y tocar con ella al jugador que está al centro del pequeño círculo formado por los otros tres competidores que están dentro del gran círculo. Los tres jugadores que protegen al cuarto competidor deberán tratar que la pelota

nunca le de al que está en le centro. El participante que finalmente logra tocar con la pelota al "viejo tarugo", es decir, ir al centro de los otros tres jugadores. El participante que fue tocado por la pelota reemplaza en el círculo que integra todo el grupo al jugador anterior**.**

252. **ESQUIVA EL TIRO:** PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Una cuerda de 15 pies de longitud con un peso liviano atado a uno de los extremos. Un pequeño saquito de tela llenado con arena puede ser utilizado para este propósito.5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores forman un círculo alrededor del director del juego. DESARROLLO: El director del juego sostiene la cuerda con el peso ya puesto en el centro del círculo. Deberá mover la cuerda a fin de describir con ella un círculo que vaya a una altura por debajo del nivel de las rodillas de los muchachos que integran el círculo. Los jugadores deben saltar a medida que la cuerda va tratando de pasar al otro lado. Los muchachos que tengan menos fallos o puntos en contra al final del juego, serán los ganadores**.**

253. **GOLPÉALES**: DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11-12 años. MATERIALES: Periódicos o telas. CONSIGNAS DE PARTIDA: Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto. DESARROLLO: "Eso" camina alrededor del círculo por la parte de afuera y deja caer el objeto preparado en la mano de uno de los jugadores que están en el círculo. A partir de ese momento el muchacho con el objeto puede comenzar a golpear al muchacho de su derecha en la espalda por debajo del cuello, mientas que el muchacho corre alrededor del círculo tratando de alejarse de quien lo va a castigar. Cuando él regresa a su lugar en el círculo después de haber dado la vuelta estará a salvo. El proceso es completado cuando el nuevo poseedor de del objeto para golpear vuelve a darle la vuelta al círculo y dejando caer el objeto en la mano de otro muchacho y así sucesivamente el juego continúa. Cada vez que "eso" deja el objeto para golpear en las manos de alguien él toma el lugar de esa persona en las manos de alguien él toma el lugar de esa persona en el círculo**.**

DINAMICAS DE ANIMACIÓN Y CALENTAMIENTO GRUPAL

El objetivo de las dinámicas de animación, aplicadas a la Educación es: desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza. Pueden utilizarse en muchos momentos: a) Al inicio de la jornada, para permitir la integración de los participantes. b) Después de momentos intensos y de cansancio para integrar y hacer descansar a los participantes. El abuso en las dinámicas de animación puede afectar a la seriedad de la jornada de capacitación, por lo que el coordinador debe tener siempre claro el objetivo parta el cual utiliza estas técnicas. Estableceremos la diferencia entre dinámicas de animación y de calentamiento, en que estas últimas tienen un matiz más profundo, en donde el conocimiento desde el punto de vista afectivo es una parte fundamental**.**

254. **ESTO ME RECUERDA:** DEFINICION: Dinámicas de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto. DESARROLLO: Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El resto de los participantes manifiestan lo que a cada uno de ellos eso les hace recordar espontáneamente. 7. NOTAS: Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego**.**

255. **EL BUM:** DEFINICION**:** Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a numerarnos en voz alta y que todos a los que les toque un múltiplo de tres (3-6-9-12, etc.) o un número que termina en tres (13-23-33, etc.) debe decir ¡BUM! en lugar del número; el que sigue debe continuar la numeración. Ejemplo: se empieza, UNO, el siguiente DOS, al que le corresponde decir TRES dice BUM, el siguiente dice CUATRO, etc. Pierde le juego el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO. NOTAS: La numeración debe irse diciendo rápidamente; si un compañero tarda mucho también queda descalificado, (5 segundos máximo). Los dos últimos jugadores son los que ganan. El juego puede hacerse más complejo utilizando

múltiplos de números mayores, o combinando múltiplos de cinco por ejemplo**.**

256. **EL ALAMBRE PELADO:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguna. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se le pide a un compañero que salga de la zona de juegos. DESARROLLO: El resto de jugadores forma un círculo de pie y se agarran del brazo. Se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un cable pelado, y se le pedirá al compañero que está fuera que lo destruya tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen todos de acuerdo en que cuando toquen la cabeza del sexto compañero (que es el que representa el alambre pelado), todos al mismo y con toda la fuerza posible pegarán un grito. Se llama al compañero que estaba fuera, se le explica sólo lo referente al circuito eléctrico y se le pide que se concentre para que descubra el cable pelado. Pierde le juego el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO. NOTAS: Esta dinámica es muy simple pero muy impactante, debe hacerse un clima de concentración de parte de todos**.**

257. **CUENTO VIVO:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguna. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo. DESARROLLO: Todos los participantes están sentados en círculo. El coordinador empieza a contar un relato sobre cualquier cosa, donde incorpore personajes y animales en determinadas actitudes y acciones. Se explica que cuando el coordinador señale a cualquier compañero, éste debe actuar como el animal o persona sobre la cual el coordinador está haciendo referencia en su relato. Por ejemplo: Paseando por el parque vi a un niño tomando un helado (señala a alguien).... Estaba todo lleno de helado, se chupaba las manos, vino su mamá (señala a otra persona), y se enfadó mucho..... El niño se puso a llorar y s e le cayó el helado...... Un perro (señala a otra persona) pasó corriendo y se tomó el helado..... etc. NOTAS: Una vez iniciado el cuento el coordinador pude hacer que le relato se vaya construyendo colectivamente de manera espontánea, dándole la palabra a otro compañero para que lo continúe**.**

258. **CUERPOS EXPRESIVOS:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Papeles pequeños. CONSIGNAS DE

PARTIDA: Se escriben en los papelitos nombres de animales (macho y hembra). Por ejemplo: León en un papelito, en otro Leona (tantos papeles como participantes). DESARROLLO: Se distribuyen los papelitos y se dice que, durante 5 minutos, sin hacer sonidos deben actuar como el animal que les tocó y buscar a su pareja. Cuando creen que la han encontrado, se cogen del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no puede decir a su pareja qué animal es. Una vez que todos tiene su pareja, dice que animal estaba representando cada uno, para ver si acertaron. También puede hacerse que la pareja vuelva a actuar y el resto del os participantes decir qué animal representan y si forman la pareja correcta**.**

259. **¡COLA DE VACA!:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza a hacer preguntas a cualquiera de lo participantes, la respuesta debe ser siempre "La cola de vaca", todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo, si se ríe pasa al centro y da una prenda. Por ejemplo: ¿Qué es lo que más te gusta de tu novia? ¡ LA COLA DE VACA!. NOTAS: El grupo puede variar la respuesta "cola de vaca" por cualquier cosa que sea más identificada con el grupo o el lugar**.**

260. **UN HOMBRE DE PRINCIPIOS:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se sientan en círculo. DESARROLLO: El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada. Por ejemplo: Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así, su esposa que se llama..... PATRICIA. A ella le gusta mucho comer..... ¡PAPA! ...... y un día se fue a pasear a......PEKIN...... y se encontró un......PLUMERO, etc. NOTAS: El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y/o da una prenda. después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente**.**

261. **EL CHOCOLATEADO:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano, se colocan formando un círculo y dejan una pareja fuera. DESARROLLO: La pareja que quede afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano), en el sentido de las agujas del reloj.

En un momento determinado, la pareja que va caminado se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo. En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratando de llegar primero al lugar que quede vacío. los que lleguen al último pierden y repiten el ejercicio.

262. **¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos sentados en un círculo. DESARROLLO: El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse. Cuando alguien no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda. NOTAS: El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente. El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad, si no lo hace, también pierde.

263. **GUIÑANDO EL OJO:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Sillas en número que corresponda a la mitad de los participantes más uno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en Dios grupos. (El segundo grupo con un participante más). DESARROLLO: El primer grupo representa a los "prisioneros", los cuales están sentados en las sillas. Hay una silla que queda vacía. El segundo grupo representa a los "guardianes" que deberán estar de pie, atrás de cada silla. La silla vacía tiene un "guardián". Este guardián debe guiñarle el ojo a cualquiera de los prisioneros, el cual tiene que salir rápidamente de su silla a ocupar la silla sin ser tocado por su "guardián". SI es tocado debe permanecer en su lugar. Si el prisionero logra salir, el guardián que se quede con al silla vacía es al que le toca guiñar el ojo a otro prisionero. NOTAS: Debe hacerse con rapidez.

264. **QUÍTAME LA COLA:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Cuerdas, pañuelos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se colocan un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo; luego pasan su brazo izquierdo por detrás de la cintura y se lo amarran con la cuerda al codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimientos del brazo derecho). DESARROLLO: Una vez que están todos listos se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes.

Aquel que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos sin perder el suyo, es el ganador. Una vez que a uno le hayan quitado el pañuelo o que se suelte el brazo izquierdo para atrapar un pañuelo, queda fuera del juego**.**

265. **¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo. El grupo acuerda quien va iniciar el movimiento. DESARROLLO: Este compañero inicia un movimiento y todos deben seguirlo; por ejemplo mover la cabeza, hacer una mueca, mover el pie, tocar diferente tipos de instrumentos musicales, etc. El compañero que salió de la zona de juegos regresa nuevamente, debe descubrir quién inició el movimiento y tiene tres oportunidades de identificarlo, si falla las tres veces el grupo le impone realizar algún tipo de acción o actuación. también cuenta con un tiempo limitado para averiguar quien inicia el movimiento, de tres minutos aproximadamente. NOTAS: El tiempo juega un papel de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el coordinador debe saber utilizarlo para hacer el juego más ágil. Por ejemplo: Pasa un minuto o más y el compañero no acusa a nadie, el coordinador empieza a decir: faltan dos minutos... etc. VARIACIONES: 1. Con el mismo desarrollo, sólo que no hay nadie designado sino que se convienen de antemano todos una serie de movimientos (por ejemplo, primero la cabeza, luego la boca, después los hombros, etc., etc.). -2. Con el mismo desarrollo, pero quien inicia el movimiento (si saberlo) es el compañero que salió, imitando todos los movimientos que él haga cuando regrese. Normalmente esta variante debe hacerse de pie**.**

266. **SE MURIÓ CHICHO:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo. DESARROLLO: Uno de ellos inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha "Se murió Chicho", pero llorando y haciendo gestos exagerados. El de la derecha le debe responder lo que se le ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor. Luego, deberá continuar pasando la "noticia" de que Chicho se murió, llorando igualmente, y así hasta que termine la rueda. Puede iniciarse otra rueda pero cambiando la actitud. Por ejemplo_: riéndose, asustado, nervioso, tartamudo, borracho, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice. NOTAS: Una variante puede constituir en que cada uno, después de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo,

cambia de actitud al pasar la noticia al que sigue. (Ej._: uno llorando, la pasa al otro riendo, el otro indiferente, etc.).

267. **ALTO Y SIGA:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos. DESARROLLO: Se colocan lo más separadamente posible uno de otros, representando los puntos cardinales. Por ejemplo: El Equipo Norte frente al equipo Sur. El Equipo Este frente al equipo Oeste. Al contar TRES, los equipos deben intercambiarse de sitio; los que estaban al Norte, con los del Sur y los del Este con los del Oeste: Gana el equipo que llegue primero con el mayor número de sus integrantes. Un compañero hace de policía y otro de vigilante; el policía en cualquier momento da una voz de ¡Alto! y todos deben parar inmediatamente: aquéllos que no lo hacen quedan fuera del jugo y significan bajas para su equipo. El policía y el vigilante deciden quiénes son los que no obedecieron la voz de alto. Una vez hecho esto, el policía da la voz de ¡Siga! y continúa la carrera. El coordinador u otro participante hace el papel de juez para declarar los ganadores. NOTAS: El policía debe estar atento para dar la voz de alto en los momentos precisos permitiendo a los jugadores correr y llegar a la meta. Se recomienda hacer un pequeño ensayo para ver si se han comprendido bien las instrucciones.

268. **LA DOBLE RUEDA:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Un lugar amplio, número limitado de participantes, una radio potente o algún material que haga ruido. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos iguales , (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor). Se coloca a un grupo formando un círculo tomadas de los brazos, mirando hacia adentro. Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de una de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quién es pareja de cada uno. DESARROLLO: Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y queden nuevamente tomadas de las manos unos y de las brazos otros. Se indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda (así cada rueda girará en sentido contrario a la otra), y que cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda. El coordinador puede interrumpir en cualquier momento. Las parejas que salen van formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez. al dinámica continúa sucesivamente

hasta que quede una pareja solo al centro, que es la ganadora. NOTAS: Se puede utilizar también como dinámica e presentación, añadiéndole los elementos de la presentación por pareja y subjetiva.

269. **LAS LANCHAS:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: El número de participantes es indefinido; se recomienda un mínimo de 15. . MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se ponen de pie. DESARROLLO: El coordinador cuenta la siguiente historia: "Estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha sólo pueden entrar (se dice un número) .... personas". El grupo tiene entonces que formar círculos en los que estén el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos se declarará hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar. Inmediatamente, se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha, se van eliminando a los "ahogados" y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo que serán los sobrevivientes del naufragio. NOTAS: Debe darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declararlas hundidas. Como en toda dinámica de animación, deben darse las órdenes rápidamente para hacerla ágil y sorpresiva.

JUEGOS EN LA NATURALEZA

270. **CHULIPANDEO:** DEFINICION: Se trata de hacer rodar una pelota por el suelo, alrededor del círculo. impulsándola sólo con el culo. OBJETIVOS: Aprender los nombres de una forma divertida y dinámica. Distenderse y cohesionar al grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años. MATERIALES: Pelotas pequeñas o canicas, máximo del tamaño de una pelota de tenis. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El animador/a invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el suelo. Se explica el objetivo del juego, que es hacer pasar la pelota por debajo de todos/as, dando la vuelta al círculo, impulsándola con las nalgas. El animador/a empieza pasándole la pelota a la persona que se encuentra a su izquierda o derecha, diciendo: "Roberto, culi-pandea". Roberto la recibe y sigue el movimiento, pasándola a la persona que se

encuentra a su otro lado, con la misma frase. Mientras tanto, el animador/a puede ir introduciendo otras pelotas en ambas direcciones, dando por terminado el juego al rato.

271. **BALONES PRESENTADORES:** DEFINICION: Se trata de ir pasando balones a los que se acompaña una pregunta. OBJETIVOS: Aprender los nombres y algunos datos de los participantes. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Tres pelotas de diferentes colores. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: En círculo. El animador/a lanza una primera después de decir su nombre. Cada uno/a que la reciba la lanzará nuevamente, siempre después de decir su nombre. Después de un ratito, el animador/a pone en juego una segunda pelota, lanzándosela a alguien de quien dice su nombre. Este jugador se la envía a otra persona de la que tiene que decir su nombre. Luego se introduce una tercera pelota. Al lanzarla habrá que decir alguna actividad que le gusta desarrollar a quien la ha enviado.

272. **GENTE A GENTE:** DEFINICION: Se trata de presentarse al ritmo de la música. OBJETIVOS: Aprender los nombres y permitir un primer contacto. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Se divide el grupo en dos partes iguales. Se forman dos círculos concéntricos. Las personas del círculo interior miran hacia afuera y las del círculo exterior hacia adentro. Tendrán que quedar, por tanto, formando parejas frente a frente. Se puede poner música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su nombre: "Hola, soy ...." Después de presentarse, los de adentro dicen "gente a gente" que es la señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continúa con la misma dinámica hasta dar la vuelta competa. El animador/a puede ir cambiando el ritmo de la música, así como el gesto del saludo: ahora codo con codo, cabeza con cabeza, rodilla con rodilla.

273. **PELOTA DE PLAYA:** DEFINICION: Se trata de presentarse al mismo tiempo que se pasa una pelota de playa entre las piernas. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Coordinar movimientos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Una pelota de playa. (De esas que son muy grandes). CONSIGNAS DE PARTIDA: No se puede tocar la pelota con las manos. DESARROLLO: Los jugadores están de pie en círculo. El animador/a comienza colocándose una pelota entre las piernas. Caminando como pueda, se acerca a otro/a participante y se presenta. Luego le pasa la pelota, sin tocarla con las manos. Esta persona continua el juego, hasta que todos/as se han presentado.

274. **OBJETO IMAGINARIO:** DEFINICION: Se trata de presentarse lanzando y gesticulando objetos imaginarios. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Estimular la creatividad. Ejercitar el lenguaje gestual. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. MATERIALES: ninguno.. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los gestos de lanzar y recibir deben ir en relación al peso y tamaño del objeto. DESARROLLO: Todos/as en círculo. Una persona comienza gesticulado con las manos para explicar al grupo el objeto imaginario que va a pasar o alzar a .... (nombre de la persona a quien se envía). La persona receptora debe realizar la recogida en función del objeto que le pasan y proseguir el juego. La persona que recibe un objeto puede transformarlo en otro antes de enviarlo de nuevo. Así cada participante recibe un objeto (con todos los gestos). El juego continúa hasta que todos/as hayan participado.

275. **UNIÓN CON LA NATURALEZA**: OBJETIVOS: Experimentar nuevas sensaciones al estar en contacto con la naturaleza. MATERIALES: DESARROLLO: Todos los participantes tumbados en el suelo, permanecer en silencio, escuchar detenidamente, observa; sentir el suelo, el aire, la temperatura. Permanecer así un rato largo, los animales se os acercarán como si fueses parte de la naturaleza. Si os apetece taparos con hojas de árboles, con ramas.... casi os podéis cubrir por completo. Sentir así vuestra unión con la naturaleza. NOTAS: Luego puedes reunir a los jóvenes y comenta con ellos qué han sentido, ¿cuántos sonidos diferentes han oído? ¿cuántos colores han visto? ...etc**.**

276. **MIMO NATURAL:** OBJETIVOS: Experimentar nuevas sensaciones al estar en contacto con la naturaleza. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Si nos encontramos en silencio podemos hacer como que soy un árbol o una planta pequeña que va creciendo, o un animal que se mueve, siente.... Podemos imaginar que somos el viento que...... Podemos actuar unos con otros. Podemos construir una planta, una animal ente todos, de manera que cada uno somos una parte de ella. Cuatro son las patas, uno el rabo, otra la trompa. Es el elefante que camina simultáneamente a veces lento, otras veces rápido,... NOTAS: Luego puedes reunir a los jóvenes y comenta con ellos qué han sentido**.**

277. **SORPRESA ARTIFICIAL:** OBJETIVOS: Adquirir nuevos hábitos frente al consumo y a favor del respeto al medio ambiente. MATERIALES: Objetos diversos. DESARROLLO: En un sendero de 15 m. coloca doce objetos fabricados por el hombre. Unos muy ocultos, otros semiocultos y algunos muy visibles. los niños avanzan

por el sendero y al llegar al final han de decir cuántos han visto. Si no aciertan el número han de recorrer el sendero de nuevo.

278. **LA CÁMARA DE FOTOS:** OBJETIVOS: Fomentar el respeto al medio ambiente. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Todos por parejas, uno conduce a otro que lleva los ojos tapados. Cuando al conductor le parece conveniente se paran, le destapa los ojos al otro y le anima a que tome una instantánea de lo que tiene delante. Luego se tapa los ojos y se repite la misma actividad varias veces. NOTAS: Después de haberse cambiado los papeles se comenta entre todos lo ocurrido y lo visto.

279. **EL TOPO:** OBJETIVOS: Fomentar el respeto al medio ambiente. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Este juego se hace en grupos de cinco, cada uno busca un objeto de la naturaleza no mayor que un zapato. Lo observan detenidamente y se colocan todos los objetos juntos en el centro. Luego con los ojos cerrados y desde una distancia de 10 m. cada topo ha de descubrir el objeto que él seleccionó.

280. **LINCE Y CONEJO:** OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones que se establecen en la naturaleza. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: En un espacio cercado uno hace de lince con los ojos cerrados y ha de cazar al conejo que hará el menor ruido posible. Si resulta difícil el lince puede decir: "Conejo" y este tiene la obligación de decir: "Lince". NOTAS: Pueden jugar varias parejas a la vez dando a ellas nombres diferentes: sapo e insecto, murciélago, perro y gato.

281. **GOTAS DE AGUA:** OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones que se establecen en la naturaleza. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Se distribuye a los participantes por una zona determinada con las siguientes instrucciones. Cada uno debe sentirse como una gota de agua de lluvia que resbala por la nieve. Debe ir hacia las zonas más bajas (menos cota) de la forma más directa posible (máxima pendiente). Se les distribuye por la zona y s el es dice que den saltos verticales, dejándose llevar por la pendiente. NOTAS: Llegará un momento y un lugar en que los participantes vayan todos por el mismo camino: "el cauce".

282. **EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA:** OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones de equilibrio que se establecen en la naturaleza. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Se forman tres equipos de igual número de componentes: Linces, hierbas y conejos. Los linces comen a los conejos, los conejos a las hierba y la hierba a los linces (dado que lince muerto es abono para la vegetación). Se marca el

área de juego y se forman los equipos. Los linces van con una mano sobre la cabeza, los conejos con una mano en el pecho. Vale sólo el agarrar por la ropa al contrario. NOTAS: Aquí comienza lo bueno: cada individuo agarrado pasa a ser de la especie que lo cogió, por lo que deberá cambiar a la correspondiente posición de la mano (cabeza, cara o pecho). De esta forma observaremos disminución en algunas poblaciones y aumento en otras; pero siempre se volverá a un estado de equilibrio**.**

283. **PREDADORES Y PRESAS:** OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones de equilibrio que se establecen en la naturaleza. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Se forman dos grupos con igual número de integrantes, cada uno de los cuales llevará una cinta del color de su equipo: depredadores o presas. En cada grupo se venda los ojos a un participante, se atan lo pies con cuerdas de distinta longitud) a tres o más; y a uno o dos se les deja totalmente libres. Se delimita el área de juego (muy importante) y se establece una madriguera. Comienza el juego cuando los depredadores salen a cazar a sus presas. las presas cogidas son llevadas por el depredador a la madriguera y este sale nuevamente a cazar. NOTAS: Al cabo de un minuto (o según vea el monitor) se para el juego y se observa que los individuos ciegos o trabados por las cuerdas han sido los menos afortunados. El monitor comenta que en la naturaleza los individuos mejor adaptados son los que sobreviven ante la presión del medio**.**

284. **PIRÁMIDE DE VIDA:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Cada uno escribe en un papelito el nombre de una planta o un animal. Luego nos ponemos a construir una pirámide. Primero se pone en el suelo a cuatro patas y muy juntos lo que pusieron en el papal una planta. Luego intentan colocarse en la misma postura sobre ellos los que comen solo plantas. Y al final se ponen encima los carnívoros. NOTAS: Podremos observar con este juego que para lograr una pirámide necesitamos tener más plantas y menos carnívoros. Tras una negociación lograremos hacer la pirámide y analizaremos la similitud del juego con lar realidad**.**

285. **INTERACCIÓN:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: En medio del círculo el director del juego va preguntando: - ¿Una planta? - La zanahoria. (Esta persona sujeta la curda y lanza el ovillo a otra preguntando: ¿Quién come zanahoria?). - El conejo. (Quien responda sujeta la cuerda mientras se va desmadejando el ovillo y hace otra pregunta) ¿ ......? NOTAS: De esta manera se va formando una tupida red de elementos que interactúan**.**

286. **LAS ADAPTACIONES:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Se forman dos equipos. Se numeran los jugadores de forma que cada uno tenga su par en el equipo contrario. El director del juego tiene unas tarjetas en las que aparece apuntado un cambio ambiental. Mientras lasa baraja dice un número y luego le ofrece, al azar, una a cada jugador con ese número; éstos leen en voz alta la frase de su tarjeta y partir de ese momento disponen de dos minutos para apuntar en su cuaderno de campo las posibles adaptaciones a ese cambio ambiental. El director del juego, juzgará las adaptaciones correctas, que significarán un punto cada uno para ese equipo.

287. **AMANECER EN LA JUNGLA:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Todos están tumbado en el suelo. Nos imaginamos que todos somos animales durmiendo durante la noche en medio de la jungla. Con la primera luz los animales se mueven, se despiertan, se estiran, bostezan comienzan a desplazarse, se tocan unos a otros, se comunican rugiendo, mugiendo, ladrando, piando, ... Oímos todo el sonido de la jungla cuando amanece. NOTAS: Se pueden asignar papeles de antemano o improvisar. Se puede imaginar una granja en lugar de la jungla.

288. **EXPLORADORES:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. DESARROLLO: Se da a cada equipo una lista de las cosas que han de retomar en la naturaleza. pueden llevar todos los equipos la misma lista. Aquí van algunas idas de lo que puede figurar en la lista: Un fruto. El esqueleto de una hoja. Algo más grande que un zapato. Algo suave por una cara y rugosa por las otras. Restos de civilización. Para un regalo. Fino y largo. Le gusta a la seño.....NOTAS: Luego lo enseñamos a los demás y lo comentamos.

289. **LAS HUELLAS:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Busca en el suelo pisadas de animales y adivina a quién pertenecen. mita a esa criatura. Sigue la huella a ver si la encuentras.

290. **LA CAZA DEL TESORO:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Quien prepara el juego ha de colocar una serie de pistas en la naturaleza que conduzcan a un tesoro escondido. Las pistas además de indicar el camino hacia el tesoro indicarán unas

pruebas a realizar cooperativamente entre los participantes antes de encontrar la pista siguiente.

291. **ABRAZAR LA NATURALEZA:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Busca en la naturaleza un objeto que pueda abrazar y si es posible pon tu cuerpo en máximo contacto con dicho objeto. Cierra los ojos, siente tu cuerpo, siente el cuerpo del objeto, intenta percibir la energía que ese cuerpo desprende, adivina sus ondulaciones, sus expresiones, comunicaros.

292. **BUSCA UNO IGUAL:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Reunir diez objetos de la naturaleza que nos sean fáciles de retomar por ser escasos o por encontrarse en sitios diferentes.... Los presentamos cubiertos y se descubren durante unos pocos segundos. Se da un tiempo para encontrar otros iguales o parecidos. NOTAS: Está bien hacerlo por grupos.

293. **¿QUÉ ANIMAL SOY?:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Hacer dibujos en cartulinas de los animales/árboles..... que existen en el entorno..... cada persona lleva una cartulina pegada a la espalda sin conocer su contenido. Todos han de adivinar su propio dibujo preguntando cosas a los demás. Esto solo pueden contestar: "Sí" o "No", o "Quizás".

294. **EL LAZARILLO:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. DESARROLLO: Por parejas. Uno cierra los ojos y otro le guía para que tenga percepciones sensoriales de l naturaleza que les rodea. NOTAS: Luego se cambian los papeles y finalmente comentan la experiencia.

295. **COLLAGE NATURAL:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. DESARROLLO: Se buscan elementos naguales para construir un collage entre todos. NOTAS: Se puede realizar sobre el suelo o la pared.

296. **LOS CINCO SENTIDOS:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. DESARROLLO: Cada persona recoge cinco objetos naturales para ser reconocidos por los diferentes sentidos: tacto, oído, gusto, olfato y vista. Luego los jugadores se tapan los ojos y los identifican. Se destapan los ojos para reconocerlos por la vista.

297. **EL ZORRO:** OBJETIVOS**:** Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. DESARROLLO: Un jugador provisto de un silbato huye veinte minutos antes que el reto de jugadores. A intervalos cotos toca el silbato para que los demás le den alcance guiándose por el sonido. El zorro cada vez que silba puede estar en una dirección diferente. Cuando el zorro es atrapado éste da silbidos seguidos hasta que todos los participantes lleguen a dónde él está**.**

JUEGOS DE COMUNICACIÓN

298. **DESCUBRIR:** DEFINICION: Se trata de describir algo que ha sido visto durante un rato. OBJETIVOS: Favorecer la observación y la capacidad de descripción. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. DESARROLLO: Se señala un objeto y se da tiempo para observarlo con calma. Luego, por parejas, debe describirse: aspecto, características, finalidad, ...EVALUACIÓN: Puede girar en torno a la precisión del lenguaje y la objetividad de nuestras observaciones**.**

299. **LA SUPER PECERA:** DEFINICION: Unas pocas personas dialogan en el centro, rodeados del resto del grupo. OBJETIVOS: Visualizar las dificultades para llegar al consenso y favorecer su consecución. Intentar tomar una decisión por consenso. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 10 años. MATERIALES: Mejor si se dispone de un panel, pizarra, o cartulina grande. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se eligen portavoces de grupos o personas que representen posturas y/o intereses diferentes. Sólo estas personas pueden hablar bien alto para que todo el mundo las oiga. DESARROLLO: El grupo que va a discutir se coloca en le centro y el resto a su alrededor. En el caso de ser portavoces, su grupo se sitúa a su espalda. Comienza la discusión entre las personas que están en le centro. El grupo de afuera tiene como misión observar y analizar los roles que se están dando, las posturas que están bloqueando el consenso, las dificultades de comunicación que haya, etc. Eventualmente se puede plantear la posibilidad (en el caso de utilizarlo para toma una decisión entre grupos) de que el grupo de detrás pueda pasar algún (2 o 3) mensaje por escrito y que ante una propuesta muy novedosa que no estuviera discutida en el grupo se pueda platear la posibilidad de dar uno o dos minutos para que todas la personas que están de portavoces consulten con su grupo. Si no se está intentando tomar una decisión, el grupo de afuera sólo anotará tomando su papel en la evaluación. EVALUACIÓN: ¿Cómo se sintieron? ¿Todo el mundo puede aceptar la decisión tomada? ¿Se sintieron bien

representados? ¿Qué dinámica se dio? ¿Qué dinámica se dio, qué roles, qué favoreció y dificultó el consenso?.

300. **TOMA DE DECISIONES RÁPIDA:** DEFINICION: Se trata de, en pequeños grupos, tomar decisiones de forma rápida. OBJETIVOS: Aprender a concentrarse en lo esencial a la hora de tomar decisiones. Desarrollar la creatividad a la hora de buscar soluciones rápidamente, en situaciones difíciles. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 10 años. MATERIALES: Útiles para escribir. CONSIGNAS DE PARTIDA: .Dividirse en grupos de 3 o 4 personas. El tiempo de reflexión será muy corto (30 segundos). DESARROLLO: El animador/a va planteando situaciones, dando un tiempo para que los grupos escriban sus soluciones. Se continúa, de igual forma, con el resto de situaciones (unas 6). A continuación, se vuelve a leer a una de las situaciones, escuchando todas las soluciones escritas por los grupos y evaluándolas, antes de pasar a la siguiente situación. EVALUACIÓN: Se discute sobre las diferentes soluciones planteadas. Se puede intentar sacar otras nuevas que salgan de escuchar las planteadas. NOTAS: Plantear cuestiones variadas, por ejemplo: - A la salida del cine llegamos al coche. Alguien está intentando abrirlo forzando la cerradura. ¿Qué haríais? - Estás moderando una reunión muy importante. Un grupito perturba continuamente. ¿Qué haces? - Organizáis una conferencia sobre pacifismo. La sala está llena. La policía anuncia un aviso de bomba en el local y hay que desalojar. ¿Qué haríais? - Unos amigos se han ido de vacaciones y te han dejado la llave de su piso. Esa noche vas a dormir allí sólo. A media noche oyes que se abre la puerta, ¿qué haces?.

301. **EJERCICIO DE LA NASA:** DEFINICION: Se trata de ordenar una lista de cosas necesarias para sobrevivir. OBJETIVOS: Contrastar la calidad de la toma de decisiones en grupo frente a la individual. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: Útiles para escribir. Lista de cosas. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Dar una lista a cada participante y dejar de 5 a 10 minutos para clasificar la lista en orden de importancia. No se puede hablar con nadie. Formar grupos de 6 - 8 personas y un/a observador/a. Dar una lista a cada grupo y dejar 20 minutos para ordenarla. Finalmente compara los resultados individuales, con los colectivos y los de la NASA. EVALUACIÓN: Evaluar los resultados. ¿Se han mejorado en el grupo? ¿Qué te ha aportado la discusión en el grupo? ¿Ha sido fácil tomar la decisión grupal? Cómo se ha dado? NOTAS: Este ejercicio puede ser numéricamente evaluado, en base a la tabla de respuestas "correctas" elaborada por un equipo de científicos de la NASA y un computador. Las puntuaciones se sacarían de calcular la

diferencia entre las respuestas individuales o grupales y las de la NASA. Se puede intentar ver la diferencia de puntos con decisiones grupales por mayoría, consenso, etc. HOJA DE INSTRUCCIONES: Estás/áis en una nave espacial que tiene que reunirse con la ve nodriza en la superficie iluminada de la luna. A causa de dificultades técnicas tu/vuestra nave ha aterrizado a 300 km. de la nave nodriza. Durante el alunizaje se ha destruido gran parte del equipo de a bordo. Tu/vuestra SUPERVIVENCIA DEPENDE DE CONSEGUIR LLEGAR A LA NAVE NODRIZA, para lo cual sólo se puede llevar lo más imprescindible. A continuación hay una lista de 15 artículos que han quedado intactos y sin dañar después del alunizaje. Tu/vuestra tarea consiste en clasificarlos por orden de importancia para permitir a la tripulación llegar al punto de encuentro. El 1 sería el artículo más importante, y así hasta llegar al 15 que sería el menos importante. Entre paréntesis respuesta correcta, y explicación, sólo para el animador/a.). 1 caja de cerillas (15, no hay oxígeno) 1 lata de alimento concentrado (4, se puede vivir algún tiempo sin comida) 20 metros de cuerda de nylon (6, para ayudarse en terreno irregular) 30 metros cuadrados de seda de paracaídas (8, acarrear, protegerse del sol) 1 aparato portátil de calefacción (13, la cara iluminada está caliente) 2 pistolas del 45 (11, útiles para propulsión) 1 lata de leche en polvo (12, necesita agua) 2 bombonas de oxígeno de 50 l (1, no hay aire en la luna) 1 mapa estelar de las constelaciones lunares (3, necesario para orientarse) 1 bote neumático con botellas de C02, (9, para llevar cosas o protegerse y para propulsión las botellas) 1 brújula magnética (14, no hay el campo magnético terrestre) 20 litros de agua (2, no se puede vivir sin agua) Bengalas de señales (arden el vacío) (10, útiles a muy corta distancia) 1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones (7, botiquín pude ser necesario, las agujas son inútiles) 1 receptor y emisor de FM accionado con energía solar (5, comunicador con la nave).

302. **CON LAS MANOS EN LA MASA:** DEFINICION: Se trata de modelar por parejas con los ojos cerrados un trozo de arcilla o plastilina. OBJETIVOS: Favorecer la comunicación impulsando otros canales. Estimular los procesos de decisión. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Arcilla o plastilina. Tela para tapase los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todo el grupo se tapa los ojos y no puede hablar, ni emitir sonidos. Se forman parejas sin conocerse. DESARROLLO: Cada pareja se sienta cara a cara. En medio se coloca un trozo de arcilla o plastilina, lo bastante blanda para poder modelarla. Una vez colocadas se ponen las cuatro manos sobre la arcilla y se pide que se moldee algo conjuntamente. EVALUACIÓN: ¿Cómo se fue decidiendo qué hacer? ¿Cómo se produjo la comunicación?.

303. **FANTASMAS:** DEFINICION: Consiste en comunicarse identificando la sombra de un miembro del grupo. OBJETIVOS: Desarrollar la atención. Favorecer un clima de distensión. Potenciar una forma. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Una sábana. Algo para producir luz. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: En un extremo de la habitación se extiende una sábana hasta el suelo. Por detrás se coloca un foco de luz, manteniendo el resto de la habitación a oscuras. Cada persona va pasando entre la sábana y el foco de luz. Deben caminar lentamente representando oficios, películas, acciones, etc. El resto de jugadores/as intentará identificar al "fantasma" y lo representa. EVALUACIÓN: Puede girar en torno a los diferentes canales de comunicación y formas de comunicación no verbal**.**

304. **CINTAS DE PREJUICIOS:** DEFINICION: Se trata de mantener una discusión en la que cada persona tiene una "etiqueta". OBJETIVOS: Analizar cómo influyen los estereotipos en la comunicación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 10 años. MATERIALES: Cintas de cartulina, rotulador y celofán. CONSIGNAS DE PARTIDA: El animador/a prepara para colocar alrededor de la cabeza con diversos estereotipos: "ligón", "pesada", "listillo", "pelota", ... DESARROLLO: El animador/a coloca a la altura de la frente las cintas sin que sean vistas por la persona a la que se le coloca. Una vez todas las personas tienen las cintas puestas se propone un tema a discutir. Cada cual tratará a las demás personas, durante la discusión, en base a lo que para ella significa el estereotipo que le ve en la frente. No hay que decir abiertamente lo que pone, sino tratar a esa persona con la idea que tienes de una persona que respondiera a esa "etiqueta". EVALUACIÓN: ¿Cómo afecta a la comunicación la primera imagen que te formas de alguien? ¿ o la que te dan? ¿Cómo os habéis sentido? ¿Se valora lo mismo la palabra de todo el mundo? .... NOTAS: Se puede hacer en el transcurso de una clase o toda una mañana.

305. **LIBRO MÁGICO:** DEFINICION: Se trata de comunicar acciones al resto del grupo a través del lenguaje mímico. OBJETIVOS: Desarrollar la expresión corporal. Estimular la atención. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. DESARROLLO: Todas las personas sentadas en círculo. En el centro imaginamos que se encuentra un libro mágico. Cada jugador/a va hacia el libro y saca algo; en ese momento simula una actividad relacionada con el objeto que sacó. Por ejemplo, alguien saca un peine y simula que se está peinando. Quien crea haber adivinado la representación, va hacia el centro para decírselo, sin que los demás oigan. En caso de

no acertar vuelve al círculo y sigue intentándolo. Si acuerda, se queda en el centro acompañando al primer jugador/a y haciendo lo mismo. El juego continúa hasta que todos/as están en el centro. Se continúa con otra persona.

306. **EL BAILE DE LA ALFOMBRA:** DEFINICION: Se trata de que todas las personas del grupo se besen. OBJETIVOS: Desinhibir y cohesionar al grupo. Establecer un clima de comunicación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. MATERIALES: Una alfombra, toalla o tela. DESARROLLO: Todo el grupo se coloca en círculo, excepto alguien que inicia el juego en el centro, que es donde está la alfombra. La persona del centro elige a otra que se coloca en la alfombra y se da un beso. La persona elegida se queda en el centro y elige a otra de las que forman el corro. El juego continúa hasta que todo el mundo pasa por la alfombra. EVALUACIÓN: ¿Cómo se sintieron individualmente? ¿Cómo reaccionaron en grupo? NOTAS: ¡Un beso!, ¿no es una agradable forma de comunicarse?

307. **TORBELLINO DE IDEAS:** DEFINICION: Se trata de realzar una libre exposición de ideas telegráficamente y sin debatir las de los demás. OBJETIVOS: Potenciar la creatividad grupal. Favorecer la participación de todo el grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 años. MATERIALES: Útiles para escribir. CONSIGNAS DE PARTIDA: No se puede rebatir a nadie, ni entrar en discusiones. Toda idea es admitida, por más fantástica que parezca. DESARROLLO: El animador/a plantea una pregunta clara. Las personas participantes deben dar tantas ideas como se les ocurran. Todas ellas se van apuntado en una pizarra. Si el objetivo es analizar los diferentes aspectos de un problema es importante ir anotando las ideas con cierto orden: similitud, aspectos. EVALUACIÓN: Examinar las respuestas obtenidas. Comparar la producción grupal con la individual. NOTAS: Puede ser interesante el que la primera fase de la lluvia de ideas se haga por escrito. Es decir, cada persona escribe sus ideas, una `por papel. De esta forma no monopolizan las personas que más facilidad tienen. A continuación se recogen todos los papeles y se van colocando en la pizarra. SI una vez colocados a alguien le sugieren nuevas propuestas se pueden añadir**.**

308. **LOS MENSAJES:** DEFINICION: Se trata de comunicar un mensaje en una situación de comunicación difícil. OBJETIVOS: Valorar la importancia de unas condiciones mínimas para que la comunicación sea posible. Fomentar conductas de cooperación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. MATERIALES: Cuatro fichas o recortes de prensa con textos a transmitir.

DESARROLLO: Las personas que participan se dividen en 4 subgrupos que se sitúan en los extremos de una cruz. Cada subgrupo elige un/a representante. Este/a se coloca detrás del subgrupo opuesto. A cada representante se le entrega un mensaje que debe transmitir a su grupo. A una señal, los/as 4 representantes mandan su mensaje. Cuanto más griterío, mejor. Los mensajes pueden ser trozos de un texto, y el juego termina cuando cada subgrupo recita el texto original. para más confusión puede darse el mismo mensaje a todos los subgrupos. EVALUACIÓN: Valoración del proceso. Dificultades surgidas. ¿Cómo se solucionaron?

309. **EL DIÁLOGO:** DEFINICION: Se trata de mantener una conversación con ciertas premias. OBJETIVOS: Aprender a dialogar. favorecer una comunicación verbal afectiva y el consenso. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. DESARROLLO: Ante un tema conflictivo y después de formar pequeños grupos con posiciones diferentes, se seguirían los siguientes pasos: 1- Presentación de posiciones. 2- Uno/a(s) y otro/a(s) se formulan preguntas entre sí. Tras ello, cada cual intenta exponer la postura del "otro/a" con la mayor precisión posible. 3- Cada persona o grupo que sostiene una opinión presenta una lista de acuerdos entre su postura y la del "otro/a". 4- Presentación por parte de ambas personas y/o grupos de las cuestiones pendientes que pueden explorar conjunta o separadamente, para resolver algunas de sus diferencias. Pueden señalarse las cuestiones que se consideren de principio. EVALUACIÓN: ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo se ha desarrollado el proceso? ¿Se han escuchado las posiciones? ¿Ha habido acercamientos? .....

310. **AFIRMACIONES EN GRUPO:** DEFINICION: Se trata de conocer los puntos de acuerdo y desacuerdo sobre distintos temas susceptibles de opinión. OBJETIVOS: Conocer las disientas valoraciones de los/as participantes del grupo. Aprender a respetar las posturas de los/as demás. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Útiles para escribir. DESARROLLO: Se elige un tema concreto para opinar sobre él. Cada participante escribe en una tarjeta sus ideas. Posteriormente se hace una puesta en común, escribiendo en la pizarra las afirmaciones sobre las que hay acuerdo y en las que hay desacuerdo. Luego se entabla el debate. EVALUACIÓN: ¿En qué se estriban las diferencias? ¿Cómo se actúa cuando hay desacuerdos? ¿Se respeta la opinión de los/as compañeros? NOTAS: Para fomentar el que no se monopolice la palabra y que todo el grupo participe, se puede dar al principio del debate 3 cerillas a cada persona. Cada vez que alguien quiera

hablar, tendrá que poner una cerilla en el centro, no pudiendo hablar más cuando se le acaben.

311. **PASEO EN LA JUNGLA:** DEFINICION: Consiste en decidir la posición para atravesar una jungla imaginaria. OBJETIVOS: Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles. Desarrollar la toma de decisiones. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. DESARROLLO: Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada las dificultades y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posesiones elegidas. Es decir, todos/as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión. EVALUACIÓN: ¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?. NOTAS: Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla.

RESOLUCION DE CONFLICTOS

312. **COLLAGE:** DEFINICION: Se trata de un juego de roles en el que el grupo - clase es dividido en tres grupos. Cada uno de ellos tiene unas consignas propias, pero una común que consiste en ver cuál de es el mejor trabajo de los realizados por los tres ante una misma propuesta. Se encontrarán con que no hay material suficiente para hacerlo los tres. OBJETIVOS: Analizar las actitudes y mecanismos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes formas de enfrentarla. PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 5 años. MATERIALES: 4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador y una revista atrasada. CONSIGNAS DE PARTIDA: (aquello que se dice a todos/as) Sólo se podrá utilizar el material que el/la animador/a coloque en la mesa central. Se divide al grupo en 3 subgrupos de igual número de personas y un cuarto de 3 observadores/as (1 por grupo). Cada uno de ellos tiene 20 minuto para realizar un collage que represente, por ejemplo las cuatro estaciones del año. Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado al menos el título. Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collage al animador/a. Se trata de ver, qué grupo lo hace mejor. DESARROLLO: Una vez dadas las consignas generales y dividido el grupo se les da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para que

se organicen y dar los roles específicos de cada subgrupo, comenzando por los de los observadores/as. hay que hacer especial hincapié en que nadie se puede salir del rol asignado. Una vez explicados a cada subgrupo, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio. EVALUACIÓN: Primero se debe hacer una rueda en la que cada uno/a SIN ENTRAR EN DEBATE cuente cómo se ha sentido, SOLO SENTIMIENTOS. Después los/as observadores/as cuentan lo más objetivamente posible el desarrollo del juego, explicando a todo el gran grupo cuál era la consigna específica del grupo que observaba. A continuación se puede abrir un debate sobre las actitudes que se han dado y se dan en un ambiente de competición: ¿qué resultados se han obtenido con las diferentes actitudes: violenta, pasiva, no violenta, ...? ¿qué reacciones han generado? ¿Qué tipo de respuestas pueden ser efectivas para hacer "lo que es justo"?¿a quién sirve competir y a quién cooperar?. Es habitual que en el transcurso del juego puedan surgir situaciones fuertes, incluso la creación de verdaderos ejércitos o fuerzas armadas para defender "la propiedad (el mural único), que pueden dar mucho juego en la evaluación. No obstante, es importante dejar claro que en el debate hablamos de roles que han jugado unas persona y no de esas personas. Así mismo, es importante que nadie se quede mal o como algo negativo. El/la animador/a habrá de procurar que todas las cosas salgan durante la evaluación y sirvan para enriquecer el debate. OBSERVADORES/AS: no interviene para nada. Toma nota de todo lo que ocurra: estrategia que elabora el grupo, forma de organizarse, relaciones entre ellos/as, roles que asumen, frases significativas, ... 1º GRUPO: su objetivo es ganar por encima de todo. Para ello les está permitido cualquier cosa. No cooperan con los otros grupos y no deben de arriesgarse a que otro grupo pueda hacer un collage mejor que el suyo. 2º GRUPO: trabajan en su collage sin meterse con nada ni con nadie y mientras no encuentren dificultades. Su postura es rehuir las dificultades o conflictos. Nunca se enfrentan. Ante órdenes o agresiones, su postura es la sumisión y el acatamiento. Mientras no se metan con ellos continuarán trabajando. 3º GRUPO: su consigna principal es que todo grupo tiene derecho a realizar el mural. Deberán afrontar los conflictos de forma positiva.

313. **SILENCIO:** DEFINICION: Se trata de un juego de roles sobre un conflicto en una aula. OBJETIVOS: Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Favorecer la observación y la capacidad de saber ponerse en el lugar el otro/a. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ver las propias de un juego de rol (ficha tipo). Dividir el grupo en subgrupos de tres personas: una hará de observadora,

otra de maestra y otra de alumna. DESARROLLO: El escenario es una clase. El maestro/a llama al alumno a la pizarra para hacer un ejercicio o algo similar. El alumno/a no responde. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas de cada rol (ver notas). Después de unos 10 minutos se procede a la evaluación. Tras ésta se puede volver a repetir una o dos veces sólo con una pareja y el resto del grupo como observador, para intentar posibles soluciones u otras formas de enfrentar el conflicto. EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿sabes qué sentía el otro7a' ¿Cuál es el/los conflictos/s? ¿Qué situaciones se han dado? Lluvia de ideas sobre posibles actitudes a adoptar. Selección de ellas. MAESTRO/A: el alumno/a al que llama nunca ha dado "problemas". Le ha llamado tres veces y no ha habido la más mínima respuesta. Tendrá que intentar que salga o bien que le responda, ya que es una situación incómoda ante la clase. ALUMNO/A: la noche anterior ha habido una fuerte disputa familiar en tu casa. La situación es muy tensa y sólo tienes ganas de llorar, pero no has tenido más remedio que asistir a clase. Has oído tu nombre, pero sabes que si sales a la pizarra no podrás aguantar las lágrimas. Sólo darás expiaciones si alguien saber ser cercano, inspirarte confianza y llegar a ti**.**

314. **EL PARTIDO:** DEFINICION: Se trata de un juego de roles sobre un conflicto de discriminación sexista en el deporte. OBJETIVOS: Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Aprender a respetar la diferencia y a superar las discriminaciones por razones de sexo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,..... a partir de 8 años. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ver las propias de un juego de rol (ficha tipo). Dividir el grupo - clase en tríos: uno hará de observadora, otro de niño y otro de niña. Irán invirtiendo sus papes a una señal del animador. DESARROLLO: El escenario es el patio de un recreo. Una niña pide al capitán entrar en el equipo de futbolito de su clase, que hasta ahora siempre ha sido sólo de niños. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol: - Capitán: sabes que ella juega bien, pero piensas que el fútbol de los chicos no es igual al de las chicas. Ella no tendría la fuerza necesaria para jugar como vosotros. Además, ¿qué te dirían los demás chicos de tu equipo y de otros equipos si dejaras que entrara? - Chica: llevas tiempo jugando al fútbol con las chicas, pero piensas que no tiene porque seguir habiendo equipos de chicas o chicos, que pueden ser mixtos. En tu barrio ya has jugado muchas veces con los chicos y siempre has metido o cedido buenos goles como delantera. No estás dispuesta a permitir que no te dejen entrar al equipo por el hecho de ser chica, en lugar de por tu capacidad de jugar al fútbol. Después de 5-10 minutos se puede invitar a cambiar los roles y comenzar de nuevo. Sí otra vez hasta que todos/as hayan pasado por los tres roles.

EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Sabes que sentía el otro/a? ¿Cómo te sentirías si te niegan hacer aquello que quieres por el hecho ser mujer, hombre, blanco, negro, ...? ¿Sabes de situaciones en la vida real en que ocurra esto?..... Si llegáis a un acuerdo de formar un equipo de chicas y chicos y sois seleccionados para un certamen con otros colegios en el que dicen que no pueden participar las chicas, ¿qué haríais? ¿qué posturas tomaríais como clase?

315. **TELARAÑA:** DEFINICION: Se trata de que todas las personas participantes pasen a través de una "telaraña" sin tocarla. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Fomentar la necesidad de cooperar. Desarrollar la confianza del grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 12 años. MATERIALES: Cuerda y un espacio que tenga dos postes, dos árboles, ... entre los que se pueda construir la telaraña. CONSIGNAS DE PARTIDA: Utilizando la cuerda, construir una telaraña entre dos lados (árboles, postes, ...) de unos dos metros de ancho. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro. DESARROLLO: El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás; luego uno a uno van saliendo hasta llegar al nuevo problema de los/as últimos/as. EVALUACIÓN: ¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?**.**

316. **AGUANTAR EL MURO:** DEFINICION: Se trata de aguantar el muro con la mirada entre todas las personas participantes. OBJETIVOS: Favorecer la resistencia a la manipulación. Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: Un muro. CONSIGNAS DE PARTIDA: El animador/a plantea que vamos a tratar el tema de la desobediencia. No dar más explicaciones que las precisas. A partir de planteado el conflicto es el grupo quien tiene que decidir su solución y cuándo termina el juego. Esto puede conducir a que dure poco o que se haga realmente largo. Eludir la tentación de acabarlo el animador/a. DESARROLLO: Se invita a todo el grupo a colocarse frente a un muro (Una pared, ...) a corta distancia. Se les indica que el muro se aguanta gracias a su fuerza y que si apartan la vista del muro, éste se caerá. Una persona queda fuera del grupo e intentará convencer a los demás para que dejen de mirar el muro. Los/as que vayan dejándolo pueden ayudarle. El juego terminará cuando todos/as

dejen de mirar el muro y estén de acuerdo en terminar el juego. EVALUACIÓN: Se puede comenzar planteando una discusión sobre el concepto de obediencia - desobediencia. ¿Cómo os habéis sentido? ¿Qué significaba el muro para quienes han quedado hasta el final? ¿A quién hay que desobedecer o a quién obedecer? ¿Por qué? ¿Qué dificultades entraña mantener esta postura en la vida real? NOTAS: Es bueno meter algunos elementos externos que dificulten la permanencia en el muro (hacerlo bajo el sol en verano o la lluvia en invierno, en un espacio breve, justo un rato antes de algo que interesaba al grupo: el recreo, la comidas, ...). Hay que tener cuidado con el juego no se vaya de las manos. Normalmente hay un punto en el juego (no siempre de da) en el que ha cobrado significado propio. A partir de este momento cobra su máximo interés. Pero si llegara a una tensión excesiva, sin vías de solución (darles tiempo para intentarlo), entrar en un proceso de relajación - distanciamiento y pasar a la evaluación después de un rato**.**

317. **CONFLICTO DE NÚMEROS:** DEFINICION: Se trata de formar combinaciones de números. OBJETIVOS: Favorecer la colaboración y comunicación. Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Tarjetas con números del 1 al 0 (tantas como participantes). DESARROLLO: Todas las personas se colocan la tarjeta con su número en el pecho. El animador/a va diciendo números de diversas cifras. Los/as participantes intentarán formar estos números entre ellos/as pudiendo utilizar fórmulas matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones; y sobre todo la imaginación (un números al lado del otro, ... Hay que intentar evitar que queden participantes aislados. EVALUACIÓN: ¿Cómo se dio la colaboración? ¿Qué roles se dieron? ¿Qué soluciones? NOTAS: Se pueden intentar que cada número lo forme todo el grupo. O intentarlo sin poder hablar**.**

318. **GEMO:** DEFINICION: Se trata de llevar el "gemo" ("espíritu") a un punto (árbol, cuadro, ...) de la otra zona, tantas veces como se pueda. OBJETIVOS: Desarrollar la imaginación de cara a dar una respuesta creativa a los conflictos y a elaborar estrategias grupales, que sepan hacer del supuesto "enemigo" un operador en lugar de un competidor. PARTICIPANTES: Entre 10 - 20 participantes (según el espacio de que se disponga) a partir de 8 años. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide la clase en dos campos marcando en cada lado un punto de meta dónde llevar el "gemo· (bastará con tocar ese punto). Se forman dos subgrupos de igual número de participantes. El "gemo" sólo se puede tomar por alguien del equipo contrario, nunca por alguien del equipo que lo lleve en ese momento. DESARROLLO: Una persona de uno de los equipos comienza

llevando el "gemo". Tratará de llevarlo hasta el punteo de meta contraria a su campo. Cualquier persona (del otro equipo) que le de una palmada en el culo, pasará a llevar el "gemo". La persona que consiga llevar el "gemo" a su objetivo, tocando para ello el punto meta, dará un punto a su equipo. El objetivo es conseguir el mayor número posible de puntos. Al no poder el "gemo" alguien del propio equipo habrá que estudiar una estrategia, de forma que el dejártelo tomar por alguien del otro equipo, pueda servir para pasárselo a alguien de tu equipo, y llegar a la meta. EVALUACIÓN: Podemos hablar sobre las estrategias confeccionadas por los equipo, qué tipo de relaciones: cooperativas/competitivas se dieron, qué se consiguió con cada una de ellas, ... Puede ser interesante como introducción para la educación en conflictos: actitudes que se dan, a dónde llevan, ver la paradoja de que para competir hay que cooperar y cómo se puede aprovechar esa paradoja para construir en lugar de destruir. NOTAS: Es un juego que se presenta como competitivo, y que en realidad puede llevar a ganar un equipo, difícilmente lo conseguirá por si solo, si no es capaz de hacer de la participación del otro equipo un apoyo en lugar de un enfrentamiento**.**

JUEGOS DE PENITENCIA

Ayuda a romper la monotonía de las penitencias. Hay que tratar de enfocarlas como variables del juego y no como un castigo

319. **La electricidad:** A una persona se le pide que salga, al resto de compañeros se le pide el mas absoluto silencio. Se le hará saber al participante que salió que el grupo lo considera peligroso pues en sus manos posee electricidad, se le convence de ello y se le pide que haga una prueba: lentamente deberá dirigirse a un miembro del grupo y con el mayor de los cuidados deberá tocar con ambas manos su cabeza. En el acto el grupo dará un grito al unísono

320. **FRENTE AL PAPEL:** Indicaciones: Cada ino de los jugadores escribe una frase corta en un papel le dice: “piense que tu frente es de papel y estoy es lo que lleva escrito”. “el castigo” va pasando frente a cada jugador y le pregunta: “que llevo escrito en mi mente”. Y el jugador lee lo que escribieron todos.

321. **EL ZOOLOGICO:** el “castigado” va pasando delante de cada jugador y le pregunta cuel es el animal favorito. Tan pronto tenga la respuesta, debe imitar de alguna forma el animal que el ha animado. Cada jugador debe dar el nombre de un animal diferente.

322. **LAS TRES PUERTAS:** Sale el “castigado”. Los que quedan preparan tres preguntas. Al regresar el “penado” se le pide que

responda la primera pregunta, luego la segunda y luego la tercera, pero antes de oírla. Después se le dicen públicamente y el repite la respuesta.

323. **EL ABOGADO:** Se le pide al castigado que hable como defensor de una causa, que se busque entre los jugadores. Por ejemplo: que defienda al gato que se comió a la salchicha, a la señora que se subió al bus sin ticket, al fulano que rompió el florero, etc.

324. **ADIVINE QUIEN ES:** El castigado estando vendado debe adivinar quien le toco la punta de la nariz con el dedo (el mismo que lo venda le toca varias veces la nariz) . También se le puede decir que al tacto puede adivinar, entonces estirará los brazos a tomar a la persona y quien se le ha tocado es el que lo vendo y esta detrás de el.

325. **EL ARCA DE NOE:** El castigado sale de la sala. Cuando regrese encuentra sentado en el medio a Noe, quien le dice, después de hacerlo arrodillar: cual de los animales del arca desea usted ver. El de la penitencia dice el nombre del animal. Noe saca entonces un espejo y se lo pone, y se le dice: mira tu retrato.

326. **APAGAR LA VELA:** Dos jugadores toman en la mano derecha una vela encendida. Con la mano izquierda cada uno se agarra del pie del mismo lado, se trata de apagarle al otro la vela, sin dejarse apagar la propia y sin soltarse el pie. Se puede jugar de pie o de rodilla (en una sola de ellas).

327. **QUITAME EL PAÑUELO:** Es un juego similar al anterior, pero en lugar de la vela encendida, se amarra un pañuelo a la cabeza de cada jugador, gana el que pueda quitar el pañuelo al contendor.

328. **POBRE GATITO:** Un jugador hace de gatito y los demás permanecen sentados en el circulo. El gatito frente a cada jugador, se acurruca, hace monerías y maulla veces. El jugador deberá acariciarlo diciendo, cada vez: “pobre gatito” pero muy seriamente; si no se puede resistir a reir, paga penitencia y pasa a hacer de gatito**.**

329. **SHERLOCK HOLMES:** DESARROLLO: Todos/as de pie. Cada uno se convierte en detective tras la pista de algo (p. ej. voy tras la pista de buenos/as dibujantes, buenas/os cantantes, ...) . Se acerca a alguien y puede hacerle 4 preguntas indirectas. Nunca se puede preguntar directamente sobre la pista tras la que se va. Si tras la respuesta se cree que se está en lo cierto, se dice: "eres un/a buen/a dibujante" o "mal/a dibujante", según se crea. El

otro/a afirma o niega la expresión, tras lo que el detective deberá explicar cómo ha llegado a esa conclusión. Se puede continuar tras otras pistas. EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido?.

330. **AUTOBIOGRAFÍA:** DESARROLLO: Cada jugador/a escribe en un folio o cartulina durante un tiempo determinado, por ejemplo cinco minutos, los datos más significativos de su vida. A continuación, se juntan todas las fichas, se barajan y después el grupo debe adivinar a quien pertenece cada ficha que se va sacando, en las que NO debe figurar el nombre. NOTAS: Para este juego, es mejor que los/as participantes se conozcan mínimamente**.**

331. **RECONOZCO A TU ANIMAL:** DESARROLLO: Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.

332. **FRASES INCOMPLETAS:** DEFINICION: Se trata de compartir sentimientos en base a completar una lista de frase con el fin de profundizar en el conocimiento de las demás personas. Valorar el mundo de los sentimientos. DESARROLLO: Se reparten las hojas y cada cual las rellena individualmente. Después se pasa a la evaluación. EVALUACIÓN: ¿Nos ha costado rellenar las frases? ¿Cómo valoramos losa sentimientos? ¿No es fácil expresarlos? ¿Estamos atentos a los de los/as demás? NOTAS: Cuando estoy callado en un grupo me siento ......Cuando estoy con una persona y no me habla me siento ......Cuando me enfado con alguien me siento ......Cuando alguien se enfada conmigo me siento ......Cuando critico a alguien me siento ......Cuando alguien que está conmigo llora me siento ......Cuando digo un cumplido a alguien me siento ......Cuando me dicen un cumplido me siento ......Cuando soy injusto me siento ......Cuando alguien es injusto conmigo me siento ......

333. **INTERCAMBIO DE SILUETAS:** DESARROLLO: Cada persona dibujará su silueta para ella misma, sin que las demás le vean. Esta silueta deberá reflejar, en la medida de lo posible, cómo se siente cada una en ese momento y situación. No se trata de dibujar una silueta bonita sino sincera. A continuación la persona es elegida por dos compañeros para realizar su silueta. Estas siluetas deberán reflejar con la mayor claridad y realce posible cómo es vista cada persona por el resto de los compañeros**.**

JUEGOS DIRIGIDOS

334. **MI TIA MECHE VIAJO A CHIGUAGUA:** Es un juego muy sencillo de realizar. El facilitador dice: "Mi tía Meche viajó a Chihuahua y me compro un cochino de monte y le pide a un participante que continua diciendo: Mi tía Meche viajó a Chihuahua y le compro a (dice el nombre del facilitador) un cochino de monte y a mi una vaca lechera y señala a un compañero, este dirá lo mismo y agregará lo que la tía Meche le compro y así sucesivamente. Se puede hablar de animales, cosas de la escuela u otro tema que el grupo decida.

335. **ESTOY VENDIENDO UN COCHINO:** Es un juego super divertido y de fácil aplicación. El facilitador dice: ¡estoy vendiendo un cochino! Que parte de él me van a comprar? Y cada participante deberá seleccionar una parte del cochino (las patas, uñas, hocico, barriga, pellejo, orejas, rabo, costilla y otros) Previamente el facilitador elaborará ciertas preguntas a cualquiera de ellas los participantes deberán responder con la parte que compraron del cochino. Así ante una pregunta directa del facilitador ¿Cuál es tu nombre? El participante responderá: Me llamo rabo de cochino. Preguntas sugeridas: Por donde tienes cosquillas?, Que es lo que más te gusta de un chico?, Por donde te gustaría recibir un beso? Y cualquiera que le facilitador invente.

336. **EL JUEGO DEL PLATANO:** Se le vendan los ojos a dos voluntarios. Cada voluntario recibirá un plátano, sin cáscara, a partir de este momento abrirán la boca. Ganará quien primero logre meter el plátano en la boca del adversario.

337. **OBJETOS DESCONDIDOS:** Se esconden varios objetos y se divide el grupo en dos o o más sub equipos. A la señal del facilitador los participantes iniciarán la búsqueda de los objetos escondidos. Ganará el equipo que encuentre el mayor número de objetos. A cada objeto se le puede dar un puntaje y así hacer de la competencia algo mucho más divertida.

338. **EL GRAN FÓSFORO:** Se solicitan dos voluntarios puede ser varón y hembra y se colocan dos cajas de fósforos en mesas separadas. Los voluntarios deberá con la mano contraria a la natural abrir la caja, sacar el fósforo y encenderlo. Ganará el que lo haga primero.

339. **EL JUEZ BOTELLA:** Los participantes sentados en el suelo en forma circular hacen girar una botella vacía. Aquella persona que quede señalada por el cuello de la botella cuando esta pare…será culpable…ante preguntas de tipo: ¿a quien no le gusta cepillarse los

dientes? ¿a quien le gusta comer parado?...¿quien de ustedes duerme con los ojos abiertos? Y asi sucesivamente..

340. **GUERRA DE BOMBAS:** Todos los participantes reciben bombas de caucho para inflar..a la señal del facilitar todos los participantes comenzarán a inflar sus bombas. Ganará quien explote primero la suya

341. **LA PEZCA DE LAS MANZANAS:** El facilitador coloca en un platón lleno de agua varias manzanas. Quien consiga pescar, solamente usando los dientes podrá quedarse con ellas y ganará. Se puede hacer equipos de varones y hembras para hacerlo más divertido.

342. **LA BOMBA EN LOS PIES:** A cada participante se le dará una bomba inflada la cual atarán al tobillo. Cada quien intentará reventar la bomba de los demás. Ganará quien quede con su bomba. El juego se puede hacer más divertido con música de respaldo.

343. **PONLE ZAPATOS A TU SILLA:** los participantes se formarán en dos grupo**s.** Cada grupo tendrá un representante a quien se le vendan sus ojos. Todos los demás deberán quitarse los zapatos y colocarlos esparcidos por todo el circulo. A la señal del facilitador, los representantes deberán colocarle zapatos en pares iguales a la silla, ganará quien lo haga primero.

344. **LA GRAN PALABRA:** Los participantes se forman en dos grupos, a cada participante se le colocará en cartón una letra que podrá colgarla del cuello. A la señal del facilitador deberán formar palabras dadas por esté. Se puede jugar dando puntaje por aciertos.

345. **EL POBRE CIEGUITO:** El animador selecciona a un voluntario para colaborar en el juego. Se colocan en el centro una serie de botellas o vasos plásticos. El voluntario deberá, con los ojos vendados, pasar por entre las botellas, sin tumbarlas. Claro esta, una vez vendado el participante, se retirarán las botellas sin que este se de cuenta.

346. **A LA INVERSA:** El facilitador en el centro y los participantes en circulo de pie. El facilitador se dirigirá a alguien y le dirá, por ejemplo: Este es mi brazo que me duele mucho(pero indicará la nariz) y el participante deberá decirlo al reves: Esta es la nariz (pero señalará el brazo) y me duele mucho y así sucesivamente: quien se equivoque sale del juego.

347. **LETRAS VIVAS:** El facilitador pedirá a los participantes que se formen en dos grupos. Cada grupo tendrá un capitán y cada participante tendrá sobre su espalda una letra que no sabrá cual es. A la señal del facilitador, este dirá una palabra. Ganará el equipo que la forme primero.

348. **BUSCANDO MIS ZAPATOS:** Los participantes se dividen en dos grupos, todos deberán quitarse los zapatos y colocarlos en el centro. A la señal del facilitador los equipos deberán colocarse sus zapatos. Ganará aquel que sus integrantes terminen primero.

349. **EL JUEGO DEL CIRCULO:** El facilitador trazará dos círculos en el salón o patio y los participantes se formarán en dos equipos y se les colocará una venda. A la orden del facilitador los participantes comenzarán a caminar a ciegas y ante una nueva señal del facilitador los participantes trataran de buscar el circulo de su grupo. Ganará quien tenga más integrantes en el círculo.

350. **SUPER RAPIDO:** Se divide el pizarrón, cartelera o tablero en mitad y se escriben (o colocan) de manera desordenada números del uno al 25. Se pide que dos voluntarios pasen y estos deberán ordenan los números en su forma natural de menor a mayor. Ganará quien lo haga más rápido.

DINAMICAS DE INTEGRACIÓN GRUPAL

351. **SE MURIO CHICHO: Formación**: Se necesitan cuatro voluntarios que formarán un cuadro separados unos dos o tres metros según lo permita el lugar, uno a cada esquina. **Desarrollo**: El juego consiste en lo siguiente: el animador llega con uno de ellos diciéndole: *hay compadre, ¿que crees?, se murió chicho* (llorando, es muy importante el realismo con que se haga). Y el otro responde: *¿Y de que se murió, compadre?* (también llorando con mucho sentimiento). *Se murió de...* (Cualquier cosa), *anda y dile a...* (el nombre del jugador de la derecha). Este hace lo mismo, y después el otro va y le dice al siguiente, todo debe ser con el mayor realismo posible. Pasando todos, repite pero ahora como borrachitos, con el mismo diálogo (auque pueden agregar de su cosecha) y la misma secuencia. Después pueden hacerle como norteños, como afeminados, riéndose, en fin todo depende de la imaginación.

352. **EL GUIÑO EN EL OJO: Material**: sillas para la mitad de los jugadores. **Formación**: jugadores en circulo, sentados. Una silla libre. Detrás de cada silla esta un jugador de pies, con las manos en el respaldar. **Desarrollo**: el jugador que esta detrás de la silla

vacía, guiña el ojo a uno de los que están sentados. Este, al recibir la señal, ira a sentarse en la silla vacía. El jugador que este detrás del que recibió la señal, procura impedir que su compañero cambie de lugar, tocándolo en el hombro, pero sin salir de lugar. Si queda solo, deberá hacer señal a otro. Y así continua el juego.

353. **LOS CELOSOS: Formación:** Se forman dos equipos de igual número de integrantes, uno de hombres y otro de mujeres. **Desarrollo**: Un jugador en el centro, y todas mujeres sentadas con un hombre (el esposo celoso) detrás para evitar que se muevan. En el momento en que el jugador del centro guiñe un ojo a una de ellas, estas deben correr hacia él. Su esposo debe evitar que están se muevan y evitar que lo "abandone" su mujer. Si no puede evitarlo, pierde y ocupa el lugar en el centro y tratara de buscar otra pareja y el que estaba en el centro ocupa el lugar detrás de la mujer. Se puede invertir, hombres sentados y mujeres celosas.

354. **LOS CUBIERTOS: Desarrollo**: Es un juego muy divertido y sencillo. El animador les dice que cuando mencione cuchillos todos se paran, cuando diga cucharas todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar. El que se equivoque se va saliendo del juego. Gana quien quede hasta el final.

355. **EL TRENECITO: Desarrollo**: Se les da a cada uno el nombre de una parte del tren: silbato, manivela, vagón, puerta, combustible, rieles, etc. Quien coordine el juego dirá: -El tren va a partir pero no puede porque le falta un(a): y dice una parte del tren, entonces esta se colocará detrás de la última persona del tren. Así se irá llamando a todas y cada una de las partes y luego todos juntos correrán y perderá el que se suelte Este juego también se puede usar para formar equipos, formando varios trenes y varios partes de tren iguales, que busquen cada una su máquina.

356. **LOS LISTONES: Desarrollo**: Se piden voluntarios (6 a 10, dependiendo de la cantidad de jóvenes). A estos se les pide que abandonen el lugar, a cada uno por separado se le asigna el mismo color de un listón (por ejemplo rojo), pero sin que ninguno sepa el color del otro. Se les pide que pasen al salón, y se explica que el juego consiste en lo siguiente: este juego se llama los listones y cada uno de ustedes se les ha asignado un color de listón, ahora formen un círculo y tómense de los brazos fuertemente, de tal manera que cuando yo mencione el color de un listón, el que tenga ese color se va a colgar de los brazos de sus los compañeros que tiene a los lados (el animador puede hacer un ejemplo con algún color). La idea es que al momento de mencionar el color dado (en este caso rojo) todos intentaran colgarse y se caerán. Este juego es

muy divertido pero solo se puede hacer una vez en un mismo grupo, pues todos sabrán de que se trata.

357. **MIMICA: Formación**: los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que debe desarrollarse con gestos. **Desarrollo**: un grupo va hacia otro y pregunta: _ ¿De donde viene? _ De Nueva Cork _ ¿Que trajeron? _ Limonada _ Dénos un poco. El grupo interrogado inmediatamente comienza la representación del tema escogido. El equipo contrario intenta tres veces adivinar que acción es. Si lo logra, los que dramatizan huyen hacia el refugio perseguidos por los otros. Los que sean apresados, pasan al grupos en tres intentos no logran descubrir lo que se realiza, deberá correr al refugio, perseguido por el contrario. La victoria será del grupo que al final del tiempo establecido, tenga mayor número de jugadores.

358. **EL LAGARTO Y LA LAGARTIJA: Formación**: Se forman dos círculos de igual número de integrantes, uno dentro del otro. **Desarrollo**: Cada uno de los integrantes deben tener una pareja del otro círculo. El animador canta lo siguiente: "*Un lagarto y una lagartija salieron a tomar el sol, en invierno porque hace frío y en verano porque hace calor*" (poniéndole ritmo, auque puede ser cualquier otra canción o alguna grabación) y el círculo de adentro gira hacia la derecha y el de afuera gira a la izquierda. La idea es que cada vez que la música se detenga, las parejas se deben buscar tomarse de los brazos y agacharse juntos. La última pareja que se agache sale del juego. Gana la pareja que quede al final.

359. **ALERTA PARES: Formación**: dos equipos con igual numero de jugadores en dos filas paralelas, distantes de diez a quince metros. Los jugadores se numeran por pares, par uno, par dos, par tres, etc., y estos se están con las manos entrelazadas. **Desarrollo**: uno de los pares, de cualquier equipo, se coloca en el punto central determinado y grita un número. Los pares en ambos grupos que tengan el número citado, deben inmediatamente cambiar el partido. No es necesario, sin embargo, ocupar el lugar dejado vació. Basta llegar a la otra fila. El par que esta en el centro, trata de aprisionar a uno de los pares que van corriendo. Si lo logra ocupara su lugar, y el par apresado gritara otro numero. Si uno de los pares suelta las manos, reemplazara automáticamente al par que estaba en el centro.

360. **PERSEGUIR: Material**: cualquier objeto. **Formación**: jugadores dispersados por el campo. Uno de los jugadores tendrá el objeto en la mano. Cerca de él, un perseguidor. **Desarrollo**: el perseguidor se lanza a perseguir al jugador que tiene el objeto en la

mano. Este corre y pasa el objeto aun compañero, quien, a su vez, lo pasa a otro. Así continua el juego. El perseguidor trata de agarrar al que el objeto, y el otro comienza la persecución.

361. **RECOGER EL PAÑUELO: Material**: un pañuelo. **Formación**: dos equipos colocados detrás de líneas paralelas, a una distancia de ocho a diez metros y, numerados de manera que los números estén frente a frente en línea diagonal. En el centro, se coloca un pañuelo. **Desarrollo**: el dirigente grita un número, e inmediatamente los representantes de ambos bandos que tengan el número llamado, intentan recoger el pañuelo y regresar a su fila. Si el uno logra recoger el lienzo, el otro debe correr detrás de el antes de que llegue a su lugar. Si alguno logra llegar a su fila con el lienzo y sin ser tocado, el equipo marca dos puntos.

362. **EL APRETÓN DE MANO: Formación**: los jugadores formaron dos filas. A una distancia de diez metros se traza una línea sobre la cual esta el perseguidor, de espaldas a las filas. **Desarrollo**: el perseguidor grita: "¡El ultimo fuera!". El último jugador de cada fila parte inmediatamente, corriendo, y se para delante del perseguidor, uno a la derecha y el otro a la izquierda, intentando darse un apretón de mano. En el momento en que los jugadores pasan la línea sobre la cual esta el perseguidor, este basta que toque con la mano a uno de ellos. Si lo logra el que haya sido tocado ocupa el lugar del perseguidor, y este el suyo. Si no lo logra, el perseguidor grita nuevamente: "¡el último fuera!" y prosigue el juego. Los jugadores que so sean tocados, ocupan el primer lugar en sus respectivas filas.

363. **EL NUDO: Desarrollo**: Se separa a una persona del grupo y esta no debe ver lo que sucede con los demás. Luego todos los integrantes forman un círculo tomados de las manos y se enredan lo más posible, pero sin soltarse. La persona que fue apartada, entonces regresará y tratará de deshacer el nudo que se creo con los demás integrantes. Si lo deshace, gana y puede dársele un premio, pero si no lo deshace, pierde y se le puede poner un castigo.

364. **EMPUJAR LA CORRIENTE: Formación**: se traza una línea en el suelo. Los jugadores se colocan frente a frente a uno y otro lado de la línea, formando una corriente, de la siguiente manera: mano derecha, e izquierda del adversario. **Desarrollo**: el juego consiste en hacer que el adversario pise la línea divisora de los equipos, atrayéndolo con ambas manos. Cada vez que un jugador pisa la línea, se marca un punto para el equipo contrario. Gana el equipo que al final del tiempo previsto tenga mayor numero de puntos.

365. **EL PAÑUELO: Material**: un pañuelo y otros objeto cualquiera. **Formación**: uno de los jugadores se queda en el centro del círculo formado por los demás jugadores. Todos sentados. El del centro tendrá los ojos vendados con el pañuelo, y cercano a el, el objeto escogido. **Desarrollo**: uno de los jugadores de la rueda se acerca al objeto para robarlo. El guarda, con los ojos vendados, grita: "¡Alto"! - e indica la dirección de donde proviene el ruido. Si acierta, el ladrón volverá a su lugar, y el otro intenta la suerte. En caso de que el guardia no acierte, el ladrón recoge el objeto y lo esconde, colocando las manos en las espaldas, en lo que será imitado por todos los demás. El guarda se quita entonces la venda y trata de adivinar quien lo robo. Si adivina, será nuevamente guarda: en caso contrario, cederá su lugar al ladrón.

366. **MANOS ARRIBA: Material**: una bolita de papel o un pedacito de tiza. **Formación**: dos equipos con igual numero de participantes. Todos sentados. Los equipos se colocan frente a frente. Cada equipo escoge su capitán. **Desarrollo**: en el grupo designado por suerte para iniciar el juego, los jugadores colocan las manos atrás, y así pasan la bolita de papel de uno a otro. El segundo grupo, observador, sigue los movimientos del primer grupo para tratar de localizar la bolita de papel. En determinado momento, el capitán del segundo grupo grita: "¡Manos arriba! Los componentes del primer grupo inmediatamente levantan las manos cerradas. El capitán del segundo grupo ordena: "Manos abajo". Los jugadores colocan las manos sobre las rodillas, con las palmas para bajo. Uno de los componentes del primer grupo solicita entonces licencia de su capitán para descubrir quien tiene la bolita. Concedida la licencia, el jugador levanta la mano del adversario que a su juicio la tiene. Solo puede levantar una de las manos. Si no acierta. Lo intentara otro jugador. Cuando los adversarios encuentren la bolita, se marca un punto. Serán tantos puntos, cuantas sean las manos que estén sobre las rodillas en el momento en que se descubre quien tiene la bolita. Cada vez que es levantada una mano, sin que el jugador tenga la bolita, el jugador contrario sin licencia del capitán. En el momento en que sea descubierta la bolita, se cambia los papeles de los grupos y se procede de igual manera. La victoria corresponderá al equipo que al final del tiempo establecido tenga mayor número de puntos. Por cada falta será descontado un punto.

367. **DANZA DE LA SILLA: Material**: sillas suficientes para todos los jugadores, menos uno. **Formación**: las sillas son colocadas en fila, alternadamente, en direcciones contrarias. Los jugadores se colocan de espaldas. Debe haber un jugador más que el número de sillas. **Desarrollo**: al don de una música, los jugadores siguen el

camino de la roza, es decir, rodean las sillas. Repentinamente la música se detiene. Los jugadores tratan de sentarse sin alterar las posiciones de las sillas. El que no logre sentarse será excluido y se saca también una silla. A si prosigue el juego. Será ganador el último que quede sentado en la última silla.

368. **LOS CONTRARIOS: Material**: pañuelo. **Formación**: 4 jugadores sostienen las puntas del pañuelo. Juegan cuatro cada vez los demás observan y esperan su turno. Se señala un dirigente. **Desarrollo**: el juego consiste en hacer siempre lo contrario de lo que manda el jefe. Si, por ejemplo, manda: - ¡tener firme! los cuatros jugadores deben soltar el lienzo. El jugador que no ejecute las ordenes al contrario o se demore para hacerlo, será reemplazado por uno de los espectadores. Será vencedor el que dure mas tiempo recibiendo y cumpliendo las ordenes en la formación señalada.

369. **EL SUPER CORREO: Formación**: cada jugador adopta el nombre de una ciudad. En el centro del circulo esta el dueño del correo. **Desarrollo**: el dueño del correo dice: -Carta de (el nombre de la ciudad) para (nombre de otra ciudad). Inmediatamente los jugadores que tengan estos dos nombres procuran cambiar de lugar. El dueño del correo trata de tomar uno de los lugares. Si lo logra, adopta el nombre de la ciudad del jugador que el jefe quiera hacer mover a todos los jugadores, debe decir: -Carta para todas las ciudades. - Entonces todos deben cambiar de lugares, este mismo juego puede hacerse con números o nombres de frutas.

370. **HABILIDAD: Material**: cintas de dos colores y alfileres. **Formación**: los competidores se dividen en dos grupos con el mismo número de jugadores. Se colocan alineados un frente al otro. Cada grupo tendrá pegado al la espalda un color de cinta. **Desarrollo**: dada la señal los adversarios se enfrentaran intentando obtener el mayor numero posible de cintas de sus adversarios. Se debe establecer un tiempo límite. Será vencedor el equipo que logre obtener mayor número de cintas de sus adversarios.

371. **COLECCIONANDO NOMBRES: Material**: pedazos del papel donde están escritos los nombres de personajes celebres, o artistas, o conocidos. Una hoja de papel y lápiz para cada jugador. **Formación**: los jugadores se colocan en círculo, con la hoja de papel y el lápiz en la mano. En la espalda de cada uno esta pegado un pedazo de papel con el nombre de un personaje. **Desarrollo**: dada la señal de comenzar, cada jugador trata de descubrir el mayor número posible de nombres. Cada nombre que descubre lo

escribe en su hoja. Se da un tiempo límite para el juego, al final del cual ser vencedor el que tenga escritos mayor número de nombres.

372. **LOS MÁS LISTOS: Material**: un silbato. **Formación**: los participantes forman un gran círculo. **Desarrollo**: antes de comenzar, el dirigente debe explicar que cuando pite tres veces es para formar grupos de cinco personas con las manos cogidas. Dos pitos, 6 personas; 1 pito, ocho personas. Dada la señal de comenzar, todos los participantes empiezan a girar en torno de la sala. Al sonar el pito conforme a lo señalado se forman los grupos. Los que sobre serán prisioneros de los demás grupos hasta nueva oportunidad. El juego será tanto más interesante cuanto mas rápido pite el dirigente.

373. **LA RISA DE LA TELA: Material**: un lienzo o un pedazo de paño. **Formación**: todos sentados en circulo. El dirigente esta en el cetro del circulo. **Desarrollo**: el dirigente lanza la tela hacia arriba. Mientras la tela este en el aire todos deben reírse. En el momento en que el lienzo toque el suelo, todos deben quedar serios. Los que se rían pagan penitencia. El dirigente debe variar la manera y la velocidad de la tirada de la tela.

374. **EL GRAN PASTEL: Material**: pedazos de papel. Lápiz y papel para cada jugador. **Formación**: los jugadores forman un círculo. En la espalda de cada uno se pegara un pedazo de papel con el nombre de uno de los ingredientes de un pastel. **Desarrollo**: el juego consiste en leer y anotar el nombre de la persona y el ingrediente que trae. Será vencedor el jugador que al término de cinco minutos tenga mas completa la lista de ingredientes.

375. **PROHIBIDO DECIR SI Y NO: Material**: granos de maíz o frijoles. **Formación**: cada jugador tiene en su poder cierta cantidad estipulada de granos. **Desarrollo**: el juego consiste en que los jugadores hagan preguntas unos a otros, que sean respondidas correctamente pero sin emplear las palabras SI y NO. Cada vez que una persona pronuncie una de estas dos palabras paga un grano a su interlocutor. Vence el que al final tenga mayor cantidad de granos.

376. **TEATRO DE PALABRAS: Material**: pedazos de cartulina o papel y lápiz o pluma. **Formación**: se escribe en las cartulinas palabras que puedan ser teatralizadas, como por ejemplo, orquesta, ciclista, cargador de agua, etc. En seguida se cortan todas las letras de la palabra y se aumentan todas con el mismo número, de modo que cada palabra tendrá un número especial. Entonces se distribuyen las letras entre todos los participantes. **Desarrollo**: a la

señal de comenzar, los jugadores se agrupan por palabra, y verificado cual es la palabra, ensayan la mímica correspondiente para presentarla ante la comisión jurado, que escoge el grupo que mejor teatralizo su palabra.

377. **RISOTA SERIA: Formación**: los jugadores forman un círculo. **Desarrollo**: a la señal de comenzar, un jugador previamente escogido dice a su compañero de la derecha: ¡Ha! Este a su vez dice también a su compañero de la derecha: ¡Ha! ¡Ha! Y así sucesivamente. Cada jugador aumenta un ¡Ha! En el momento en que dice- ¡Ha!, el jugador debe estar serio. Si sonríe, se le impone un castigo y se vuelve a empezar el juego. Se continúa el juego hasta que decline el interés.

378. **LA LOTERIA DE LOS NOMBRES: Material**: hojas cuadriculadas, y en numero suficiente para todos los participantes. **Formación**: los participantes se sitúan a voluntad en la sala y reciben la hoja al entrar. **Desarrollo**: a la señal de comenzar, cada participante consigue la firma de todos participantes, acomodándolas colocándolas en forma horizontal y vertical como un cartón de lotería. Cuando se agota el tiempo previsto, el dirigente comienza a llamar a las personas por sus nombres sin ningún orden. Cada participante copara en su hoja los nombres anotados y marca con una cruz a los llamados. El participante que primero logre llenar una de las columnas tanto horizontal como vertical, será el ganador.

379. **LA SUPER AGUJA: Material**: agujas e hilos para cada par de participantes. **Formación**: el juego es disputado en parejas de caballeros y damas. Se trazan dos líneas paralelas, con una distancia de diez a quince metros. Detrás de una se línea las demás, y detrás de la otra los caballeros. Los caballeros tienen en sus manos la aguja, y las damas el hilo. **Desarrollo**: a la señal de partida, las damas salen de sus posiciones, y sin tocar las manos de los caballeros, tratan de enhebrar la aguja. En el momento en que lo logren, tomen la mano del compañero y corren hacia la línea de partida de las damas con la aguja enhebrada.

380. **FRIJOLES EN EL ESPEJO: Material**: un espejo, un plato con determinado numero de granos de fríjol, una ponchera y una cuchara. **Formación**: equipos de dos personas. Pueden competir varios equipos a un mismo tiempo o uno solo cada vez. **Desarrollo**: una de las personas sostiene el espejo y el plato con los frijoles. La otra sostiene con la mano izquierda la ponchera sobre la cabeza y con la derecha la cuchara. El juego consiste en pasar los frijoles del plato a la ponchera, orientándose únicamente

por el espejo que esta al frente. Cada fríjol colocado en la ponchera vale un punto. Y cada fríjol que caiga al suelo descuenta un punto, que será descontado del total colocado en la ponchera. Se debe delimitar el tiempo entre uno o dos minutos para cada pareja. Gana la pareja que tenga mayor numero de puntos positivos.

381. **PINTORAS: Material**: hojas de papel y lápiz para todos los participantes. **Formación**: a voluntad. Desarrollo: el dirigente apaga la luz y pide que cada uno pinte una casa en la hoja que tiene. Después, que añada un árbol al lado de la casa, un jardín alrededor de la casa, sol, nubes y aves volando. Se enciende nuevamente la luz y se hace una exposición de las pinturas. Los resultados son imprevisibles.

382. **ATENCIÓN POR FAVOR: Formación**: en circulo. **Desarrollo**: el dirigente comienza a contar a partir de uno, el compañero del lado dirá dos, y así sucesivamente. El No. 7, o múltiplo de 7, o el numero que contenga siete no se pronunciara, sino que en su lugar se dirá "PUM". Si hay dos sietes (por ejemplo setenta y siete), el jugador dirá "PUM, PUM". No se permite la interrupción o demora en la pronunciación de los números. El jugador que se equivoque será excluido. Si hay interrupción de juego por la salida de un jugador, la cuenta se sigue donde se interrumpió. Ganara el jugador que quede de último.

383. **ENCENDER LAS VELAS: Material**: 2 velas, 2 cajas de fósforos. **Formación**: dos equipos con igual numero de participantes. Se trazan dos líneas en el suelo para cada equipo. Detrás de ellas se sitúan los componentes del equipo en fila, y sobre la otra línea de llegada, la vela y el fósforo. **Desarrollo**: a la señal de comenzar, el primer jugador de cada equipo va hasta la línea de llegada, enciende la vela y la trae al segundo jugador. Este la lleva de regreso, y la apaga al llegar a la línea. En seguida vuelve corriendo y toca en la mano al tercer jugador al cuarto. Y así continua. Conforme los jugadores vuelven de la línea de llegada, van tomando lugar detrás de la fila. Será vencedor el equipo cuyo primer jugador pise primero la línea de partida. Si, durante el recorrido con la vela encendida, se apaga esta, el jugador debe volver a la línea y encenderla nuevamente.

384. **SUMA RAPIDA: Material**: tablero y tiza. **Formación**: los participantes se dividen en dos equipos colocados en la fila detrás de una línea de partida a unos cinco metros del tablero. El primer participante de cada equipo tendrá una tiza en la mano. **Desarrollo**: a la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo sale corriendo y escribe en el tablero un número de tantas

cifras cuantas se haya determinado con anterioridad. Vuelve hasta su equipo, da la tiza al segundo, este va el tablero y escribe otro número con igual número de cifras, y así sucesivamente. El numero no puede ser decena o centena redonda, ni puede haber repetición de números. El último participante del equipo hará la suma de todos los números. Ganara el equipo que termine primero y cuyas suma este correcta.

385. **CONOCIMIENTO: Material**: una pelota. **Formación**: se traza un gran círculo en el suelo, y los jugadores se colocan alrededor, con el pie derecho dentro del círculo. Uno de los jugadores está en el centro con la bola. **Desarrollo**: el jugador del centro lanza la bola a lo alto y al mismo tiempo llama a uno de los jugadores. Este se precipita para recibir la bola. Los otros jugadores salen todos corriendo en todas direcciones. El jugador que tiene la bola intenta tocar a otro jugador pero sin salir del círculo. Si logra acertar, será contado para aquel hacia quien se tiro la bola pero que no fue alcanzado. En el centro se coloca ahora aquel que fue llamado, y así continua el juego.

386. **IMITACIÓN: Formación**: los jugadores están libres en el campo o sala. Se escoge uno que será el perseguidor. **Desarrollo**: el perseguidor escoge uno de los jugadores y sale en su persecución. El perseguido puede hacer lo que quiera, andar en un solo pie, corre en cuclillas, andar en cuatro pies, subir en alguna cosa, en fin, todo lo que pueda, y el perseguidor debe imitar todas las actitudes del perseguido. El perseguidor puede cambiar repentinamente de perseguido y este, a su vez, puede también hacer de todo para enredar al perseguidor. Cuando el perseguido se alcanzado, será perseguidor. Se puede también colocar más de un perseguidor.

387. **LA GRAN PEZCA: Formación**: se escogen cinco jugadores, que forman la red. Los demás están dispersos por el campo o sala. **Desarrollo**: la red sale en busca de peces y trata de aprisionar el mayor numero posible de jugadores. Pero no puede desmembrarse. Solamente uno de los componentes por vez, puede soltar las manos para aprisionar un pez. Cada pez preso comienza a hacer parte de la red. Gana el último jugador en ser aprisionado.

388. **LOS PROFESIONALES: Formación**: se escoge un líder. Cada jugador escoge una profesión, sin repetir, y finalmente el líder escoge la suya. **Desarrollo**: el líder da la señal, y cada uno comienza a ejercer su profesión en mímica, también el líder. En determinado momento el líder cambia su profesión por cualquiera de las otras. Inmediatamente aquel profesional ejercerá la profesión

del líder, y todos los demás para las suyas, hasta que el líder vuelva nuevamente a su profesión original. El juego se vuelve tanto mas divertido cuanto mayor se la habilidad del líder para cambiar de profesión.

389. **LA MEMORIA: Formación**: los jugadores están a voluntad en la sala. **Desarrollo**: escogido el primer jugador, este sale de su lugar y toca cualquier objeto que este en la sala, y al mismo tiempo le dice el nombre. Vuelve a su lugar y toca a otro jugador. Este a su vez toca el objeto que había tocado el anterior, le dice el nombre, y toca el otro objeto, diciendo también el nombre de este. Vuelve a su lugar y toca al otro compañero, que procede de la misma manera. El jugador debe tocar y decir el nombre de todos los objetos tocados anteriormente, y añadir uno. Será vencedor el jugador que recuerde el mayor número posible de objetos y en orden.

390. **CUALIDADES DEL VECINO: Formación**: en circulo. **Desarrollo**: el dirigente comienza el juego diciendo: "Mi vecino es..." (aquí dice una cualidad). Todos los jugadores deben decir cualidades que comiencen con la misma letra que comienza la palabra dicha por el dirigente. Por ejemplo, si el dirigente dice "Mi vecino es valiente", todos los demás jugadores dirán palabras con la letra V, añadiéndolas a la frase "Mi vecino es...". No se puede repetir palabras. Terminada la primera ronda, el dirigente escoge otra letra, y así continua el juego.

391. **CAPACIDAD AUDITIVA: Formación**: en circulo o en fila. **Desarrollo**: el primer jugador cuchichea rápidamente una frase al oído de su vecino. Este a su vez transmite a su vecino lo que juzgo oír, y así sucesivamente, hasta que la frase vuelva nuevamente a aquel que la pronuncio por primera vez. Después, cada uno dice lo que juzgo haber oído. Es un buen ejercicio de comunicación.

392. **EL ESPEJO MAGICO: Material**: una silla. **Formación**: un semicírculo donde los jugadores, sentados, están frente al espejo (jugador escogido), que esta de pies, con una silla a sus espaldas. **Desarrollo**: el espejo (jugador) comienza a hacer preguntas o a contar una historia. Todo lo que haga es espejo, los demás jugadores deben hacerlo al contrario. Si el se sienta, los demás se levantan. Si se pone el sombrero, los demás se lo quitan. Si levanta el brazo derecho, levantan el izquierdo. Después de algunos minutos se reemplaza el espejo por el jugador que no haya tenido equivocaciones.

393. **EL ANILLO MAGICO: Material**: un lazo y un anillo. **Formación**: los jugadores se sientan en sillas o en el suelo

sosteniendo el lazo. El anillo esta enhebrado en el lazo. En el centro esta un jugador que trata de descubrir donde esta el anillo. **Desarrollo**: las manos de los jugadores están en continuo movimiento, pues a través de ellas es por donde pasa el anillo, lo más discretamente posible para que el jugador del centro no pueda descubrirlo. En el momento en que el dice: "Para", todos inmovilizan las manos en la posición en que se encuentran. Entonces el levantara la mano de aquel que juzgue que esta con el anillo. Si acierta, será reemplazado; de lo contrario, hará nueva tentativa.

394. **MUY SEDIENTOS: Material**: vasos con agua y cucharillas de dulce. **Formación**: el juego se realiza por pares. Se trazan dos líneas paralelas. Detrás de una de ellas estarán los jugadores con los vasos de agua a medio llenar y la cucharita. Detrás de la otra línea, están sus respectivos pares. **Desarrollo**: a la señal de partida, los jugadores con los vasos de agua salen corriendo de sus lugares y van hasta sus pares, y con la cucharita le dan toda el agua. No pueden derramar ni una gota. Después de tomar toda el agua, el par regresa a la línea inicial. Gana el que primero vuelva a la línea de partida.

395. **LA CACERIA: Material**: una pelota. **Formación**: se escoge el cazador y todos los demás jugadores son la caza, y están dispersos en el campo. **Desarrollo**: el animador grita: "Comienza la cacería". El cazador lanza entonces la bola tres veces a lo alto. Mientras tanto todos los demás jugadores corren por el campo. Al parar la bola por tercera vez, el cazador grita: "¡Cazador en acción!". Entones todos se detienen donde están, y se vuelven de cara al cazador, quien tampoco se puede mover. El cazador mira a uno de los jugadores y tira a pegarle con la bola. Caza tiene derecho a defenderse saltando, agachándose, desviando el cuerpo a derecha o izquierda pero sin salir del lugar. Si es tocado por la bola se convertirá en el próximo cazador, y procede como el anterior. Si un mismo jugador llega a ser dos veces cazador, pagara una penitencia.

396. **CORRIENTO EN EL LABERINTO: Formación**; se escoge un fugitivo y un perseguidor. Los demás jugadores forman dos círculos concéntricos con una distancia aproximada de un metro. Dentro del segundo circulo esta el fugitivo. Fuera de los círculos esta el perseguidor. **Desarrollo**; a la señal de comenzar, el perseguidor procura agarrar al fugitivo, y este a su vez trata de escaparse, buscando caminos complicados entre los círculos. El perseguidor debe seguir exactamente el mismo camino del fugitivo. No es permitido al fugitivo ni al perseguidor salir fuera del círculo. Si el perseguidor se equivoca en el camino recorrido por el fugitivo, debe

ser sustituido por el jugador mas cercano a el en el momento del error. Si logra agarrarlo, los dos son sustituidos por nuevos miembros del grupo.

397. **LOS BUENOS COLABORADORES: Material**: una pelotita o un saquito de arena par cada pareja. **Formación**: los jugadores forman dos filas que quedan frente a frente a una distancia de tres metros. Cada jugador esta frente a su pareja. Los jugadores de una de las filas tienen en las manos la bolita o el saquito de arena. **Desarrollo**: la bolita o el saquito deben pasar de un miembro de la pareja al otro sin que ellos mismos se mueven de sus lugares, y de la siguiente manera: 1) la lanza con las dos manos y el otro la recoge también con las dos manos; 2) con la mano izquierda y la recibirá también con la mano izquierda el otro; 3) con la mano derecha y el otro la recibe también con la mano derecha. Si uno de ellos deja caer la bolita o se equivoca en el modo de lanzarla o de recibirla, se anotara falta contra el. Vencerá la pareja que, pasado el tiempo señalado, no haya cometido ninguna falta.

398. **EL SAPO GOLOSO: Material**: una caja de cartón con cinco pequeños agujeros de 5cm. de diámetro y otra caja mucho mas pequeñas, cuya tapa esta levantada en parte, y asegurada por un pedacito de madera, 10 pequeñas piedras para cada participante. **Formación**: los jugadores, cuantos los deseen, están a 5 metros de distancia del sapo y de sus hijos. El sapo es la caja menor medio abierta, y los hijos son los agujeros en la caja más grande. **Desarrollo**: cada jugador, por turnos, lanza las diez piedritas, una cada vez, tratando de colocarlas en la boca del sapo o la de sus hijos. La piedrita que toque al sapo vale diez puntos, y la que toque a los hijos, 5 puntos cada una. Un monitor cuenta los puntos al final de cada jugada. Cuando todos hayan jugado sus piedritas, será vencedor aquel que haya logrado mayor número de punto.

399. **MERCANCIA DISPERSA: Material**: 2 sillas y 10 objetos, 5 de cada clase, y 2 vendas para los jugadores. **Formación**: se colocan las sillas, una en cada extremo de la sala, y se esparcen los objetos por el espacio comprendido entre ambas. Los dos jugadores que compiten observan bien la colocación de los objetos. Cada una de las sillas será el lugar de depósito de la mercancía de cada jugador. **Desarrollo**: los jugadores son vendados y comienzan a recoger su mercancía y a colocarla en su depósito, es decir, debajo de la silla. Un jugador puede perjudicar al otro dispersando sus mercancías cuando ya esta en el depósito, o cambiándolas de lugar en el espacio entre ambos. Transcurridos 5 minutos, se quitan las vendas a los jugadores, y aquel que tenga mayor número de mercancías en su depósito será el vencedor.

400. **LA TRANSFORMACIÓN: Material**: papel y lápiz. **Formación**: los jugadores forman dos o más equipos con igual numero de participantes, en columnas o filas como resulte mejor. **Desarrollo**: el jefe entrega una hoja de papel al primer jugador de cada fila. En la hoja hay una palabra escrita que es la misma en todas las hojas. El primer jugador de cada columna escribe debajo de la palabra, otra palabra, cambiando solamente una letra de la palabra primitiva. Pasa la hoja al que le sigue, quien lo hará lo mismo; pero ahora, sobre la palabra ya transformada. Son faltas: cambiar más de una letra, repetir una palabra ya escrita, aumentar letras, escribir una palabra sin sentido y cometer errores de ortografía. Vencerá el equipo que primero entregue la hoja al jefe y que no tenga más de dos faltas.

401. **DINAMICA EL CIEN PIES:** INTEGRANTES: 20 a 30 personas. LUGAR: Campo abierto o salón de clase. OBJETIVOS: Despertar en las personas su aspecto físico y motriz. Mediante varias formas de aprender jugando. INSTRUCCIONES: El animador comienza cantando: El cien pies no tiene pies, no tiene pies si los tiene pero no los ves; el cien pies tiene ______ pies. A medida que el animador canta los integrantes repiten la letra del disco, por supuesto tienen que decirla con el mismo ritmo. Cuando el animador dice en este caso: cien pies tiene 10 pies, todos los integrantes en este caso forman grupos de 5 personas y por ende quedan formados los 10 pies de cien pies. Se sigue con el mismo disco y diversos números. La persona que quede fuera del grupo es eliminado del juego.

402. **DINAMICAS DE COMUNICACIÓN 1**: INTEGRANTES: 30 personas. LUGAR: salón. OBJETIVO: El alumno debe ser capaz de señalar distorsiones que se proceden en la transmisión oral de un mensaje. Ser capaz de constatar que las distorsiones del ver sin menores que las del oír, en la transmisión de un mensaje. SUGERENCIAS METODOLOGICAS: Al igual que en los demás ejercicios sobre comunicación lo que mas interesa es el periodo de tiempo dedicado a la reflexión sobre el juego mismo. PROCEDIMIENTO: Se solicita cinco voluntarios y se les pide que esperen afuera de el salón. Al grupo que permanece en el salón se les pide que tenga una actitud lo mas imparcial posible. Guarde silencio y también sus emociones. Se hace entrar el primer voluntario y se le muestra (y también al grupo que permanece en el salón) una foto, diapositiva, cuadro, etc. que sea significativa. Después se le dice que el debe descubrir oralmente lo que ha visto al segundo voluntario. Después que el primero le trasmitió lo que vio al segundo, este debe trasmitir lo que oyó del primero al tercer

voluntario. El ultimo escribe en el tablero lo que capto de la descripción que le dio su compañero. Se vuelve a mostrar, a todos , la foto, imagen... El quinto voluntario comunica al resto lo que vio en la foto, imagen... y lo compara con lo que el oyó de esa figura.

403. **DINAMICAS DE COMUNICACIÓN 2:** INTEGRANTES: 30 personas. LUGAR: salón. OBJETIVO: Ser capaz de distinguir la diferencia entre la transmisión de un mensaje y el dialogo. SUGERENCIAS METODOLOGICAS: En el presente ejercicio se trate de reproducir la descripción que hacen dos personas de una laminación que solo ellos ven. Pero mientras que uno se limita a trasmitir, el otro lo hace y a la vez pueden dialogar con el resto sobre lo mismo que hace. Para este ejercicio conviene tener reproducción en un papel grande las laminas que se van a describir. PROCEDIMIENTO: PRIMERA ETAPA: Cada alumno - en semicírculo en lo posible con una hoja de papel en blanco y lápiz. El animador pide un voluntario que sea bueno para la geometría. El será el comunicador y se sentara al centro del semicírculo, de espalda al resto y algo mas adelante que los demás, de modo que no vean que hay en el papel que tiene en las manos. REGLAS DE JUEGO: Para el curso: La tarea consiste en reproducir en el papel que tiene cada uno, lo que el alumno comunicador trasmite. Se trabajara en completo silencio. No mirar ni copiar lo que tiene el vecino en su hoja. Para el alumno emisor: debe mirar lo que hay en su papel y tratar de comunicar lo que ve, de manera que sus compañeros puedan reproducir lo que el ve y describe. No puede gesticular ni moverse. Cuando piense que ya esta preparado, avisa: "Empiezo", y una vez que concluya la descripción, debe decir. " Eso es todo", o " termine". El alumno voluntario devuelve la hoja al animador sin que otros la vean y toma asiento. SEGUNDA ETAPA. El animador pide otro voluntario. El nuevo voluntario se sienta en el mismo lugar que el primero, pero de cara al grupo. REGLAS DE JUEGO: Para el curso: Se trata también ahora de reproducir lo que el alumno que esta adelante esta viendo y describiendo. Ahora se le puede hacer preguntas cuando algo no se entiende. Tampoco en esta ocasión se debe mirar el trabajo de los otros alumnos. Para el emisor: Debe transcribir lo que ve y responder las preguntas sobre lo que describe hasta que nadie mas en el curso tenga algo que preguntar. Tiene que cuidarse de que no vean el papel que contiene lo que el comunica. Puede mirar a la gente, y preguntarles sobre la forma que el comunica. EVALUACION: - Se muestra la lamina numero 1 y se le pide que la comparen con el dibujo que cada uno ha hecho. - Anotar cuantos cuadros tuvieron igual o parecido al dibujo original. - Se muestra la lamina numero 2 y se hace lo mismo: anotar cada uno el numero de aciertos o so estuvo entero correcto.

404. **EL REY DEL BUCHI BUCHA:** INTEGRANTES: Más de 10 personas. LUGAR: salón. OBJETIVOS: Integrar, divertir. INSTRUCCIONES: Se coloca al grupo en círculo y se toman de la mano, el director quien estará en el centro, comenzara la ronda así: Amo a mi primo mi primo vecino, Amo a mi primo mi primo German. Todos cantan y giran, de pronto el director dice: Alto ahí Qué paso? (contesta el grupo) Que el rey de Buchi Bucha ordena que se ordenen Qué cosa? (contesta el grupo) Qué todos tomen a su compañero de la izquierda por el tobillo... De esta manera se van dando órdenes, que podrán se ejecutadas en círculo o que impliquen desplazarse y regresar. VARIANTES: que a medida que el grupo cumpla las ordenes no se separen, y sigan ejecutándolas, todos unidos**.**

405. **LA CANOA:** INTEGRANTES: Más de 10 personas. LUGAR: salón. OPORTUNIDAD: Para cualquier grupo que lleve compartiendo más de medio año. OBJETIVO: Despertar en el individuo interés por las diversas actividades de motricidad. En el grupo al que pertenezco vamos a formar un círculo de allí; que repetiremos el siguiente aparte: Pilotea la canoa, Paula que nos vamos a voltear que este río, esta creciendo y te voy a canaletear Ay! Paula, Ay! Paula, te voy a canaletear. Seguidamente de leerla y haberla aprendido vamos a cantarla en rondas realizando una serie de movimientos con nuestro cuerpo. Y así se realiza sucesivamente hasta que uno de los dos grupos se equivoque y que a su vez no posea cierta coordinación**.**

406. **DA 3 PALMAS:** OBJETIVO: Motivar la integración – distensionar. LUGAR : Salón - campo abierto. NO. PARTICIPANTES : 25 - 30 Canto : Da 3 palmas, otra vez, nuevamente da 3 palmas, ahí donde estas parado... DESARROLLO: Se hace un circulo y el que dirige se hace en el centro y comienza el canto, cuando se dice ahí donde estas parado, se hace lo que se le ocurre, Ej. : ahí donde estas parado pisa el que esta a tu lado y así sucesivamente**.**

407. **RANITAS AL AGUA:** INTEGRANTES: 25 personas. LUGAR: Salón, patio. OBJETIVO: Atención, coordinación. INSTRUCCIONES: El coordinador traza un circulo, alrededor de este se colocan en cuclillas los participantes. Cuando el coordinador diga "Ranitas al agua", los participantes deben saltar fuera del círculo. Cuando diga "a la orilla", todos deben saltar al centro del círculo. Las órdenes deben ser suministradas de tal manera que desconcierten a los participantes. El jugador que ejecuta un movimiento diferente al ordenado por el coordinador, será excluido del juego**.**

408. **EL MARRANITO:** OBJETIVO: Buscar la integración de los participantes Fomentar la creatividad de los participantes Estimular la espontaneidad. PARTICIPANTES : 20 a 25 personas para no hacer la dinámica tan monótona. LUGAR: Espacio abierto o cerrado. INSTRUCCIONES: Se forma un círculo con todos los integrantes del grupo. Se ubican de pie y se miran entre sí. Luego se ele empieza a decir al compañero del lado derecho, cual es la parte que más le gustaría que le regalara del marranito, y así sucesivamente hasta terminar con el último integrante del círculo, luego, se invierte la dinámica de tal modo que los integrantes de la izquierda deben recibir un beso o un pequeño mordisco del compañero de la derecha en la parte que éste último dijo le gustaba del marranito. La dinámica termina con el último integrante del lado derecho del compañero**.**

409. **PAREJAS O PRIMOS**: OBJETIVOS: Agilizar los movimientos de los integrantes Fomentar el entusiasmo Fomentar el compañerismo Estimular la concentración, alegría y dinamismo de los compañeros. PARTICIPANTES: De 20 personas en adelante. LUGAR: Campo abierto o cerrado pero con buen espacio. INSTRUCCIONES: Se forma un círculo con todos los integrantes de la dinámica. Todos miran al interior del círculo entre sí, y están de pie, luego se toman las manos. Procedimiento: El círculo empieza a girara a medida que todos van cantando una canción en común. En el termino de un (1) minuto más o menos, el moderador de la dinámica, cuando los ve distraídos, les grita fuerte, "PRIMOS DE …. N personas". Ejemplo: (Primos de 6), y el último grupo que se haya organizado o que esté incompleto o tenga más personas, entonces se elimina, y así sucesivamente hasta eliminar todos los integrantes o si desea deja unos ganadores**.**

410. **LA RISA DEL CHÁGUALO:** OBJETIVOS: Recrear. INTEGRANTES: De 30 a 40 Personas. INSTRUCCIONES: Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separados por 2 mts. Quien dirija el juego tira al centro, un chágualo o zapato. Si cae boca abajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte: si cae bocarriba al contrario. Los que ríen cuando deben estar serios, salen de la fila**.**

411. **GENTE QUE DICE CONOCERSE:** OBJETIVOS: mostrar que el conocimiento es superficial. INSTRUCCIONES. 1- Después de que el coordinador se presenta al grupo y explica los objetivos y estilo de trabajo, se les dice al grupo que como ya se conocen, van a entrar en acción a partir de eso que cada uno supone saber de los demás. 2- Subgrupos de seis personas. 3-Saldra un grupo al medio y un

compañero dirá lo externo que sepa de su compañero de la derecha y así irán diciendo todos algo de sus compañeros. 4-Una vez terminada la presentación de este grupo, saldrá otro y hará lo mismo y así sucesivamente hasta terminar todos los grupos**.**

412. **LOS CURIOSOS: LUGAR:** salón o campo abierto. OBJETIVOS: conocer que clase de personas participan. INSTRUCCIONES: (45 minutos). 1-Se solícita la colaboración de unos 8 o 10 voluntarios que sean personas curiosas, pasan delante del grupo (5 minutos). 2- se les pide que por medio de preguntas ayuden a descubrir que personajes hay dentro del grupo.3- a cada pregunta de los curiosos la gente responde con su nombre y los datos solicitados, por ejemplo: cuantos casados hay, (30 minutos). 4- breve resonancia (10 minutos)**.**

413. **CONEJO, MURO, PISTOLA:** PARTICIPANTES: 20 a 30 personas. LUGAR: campo abierto o salón amplio. OBJETIVOS: Que los integrantes coloque atención y reacciones frente a una respuesta, sirve también para destencionar al grupo. INSTRUCCIONES: Se divide el grupo en dos que quede con igual numero de participantes, los cuales deberán ser ubicados en dos hileras, un grupo un grupo frente al otro, de cada grupo eligen un coordinador, los cuales se ubicaran en el centro de los dos grupo, quedando de espalda a ellos y mirándose cara a cara los dos coordinadores con las manos atrás. Ellos le señalaran a su respectivo grupo que movimiento deberán realizar utilizando como medio de comunicación las manos: si le ha ce la señal con el dedo índice y el anular quiere decir que esta señalando las orejas de el conejo, si su señal es en forma de pistola tendrán que disparar y decir pum pum, y si la señal es con la mano abierta, tendrán que hacer como una pared extendiendo los brazos arriba. Los coordinadores no podrán mirar al grupo o decirles que movimiento quieren que realice, ganara el equipo que mas puntos haga, lo cual se llevara de la siguiente forma: el conejo le gana al muro puesto que lo puede saltar. La pistola mata al conejo , pero no le gana a la pared**.**

414. LA PALMADA HUY HUY: LUGAR: campo abierto o salón amplio. OBJETIVOS : reforzamiento de la memoria y fijar la atención. INSTRUCCIONES : Los participantes se colocan de forma circular de pie o sentados, escogen un numero por ejemplo el siete y sus múltiplos, la numeración puede ser progresiva o regresiva. Un jugador inicia así 1,2,3,4,5, en vez de 7 da una palmada y dice huy , huy después de unos minutos y cuando se llega al múltiplo ejemplo 35 se regresa 34,33, 32 dando también la palmada huy

huy en el momento de decir los múltiplos, quien se equivoque se elimina del juego.

415. **LOS MOSQUITOS:** PARTICIPANTES: todas las personas que quieran. LUGAR: Salón de clase, patio. OBJETIVOS: agilidad, destreza. INSTRUCCIONES: Se hace un circulo con todos los participantes, luego se explica como se acomodan las mano al lado de las orejas simulando las alas del mosquito, el que esta en el centro dispara, al que le disparan se debe agachar y los de su lado derecho e izquierdo hacer como mosquito, sino irán saliendo del juego.

416. **TAREA:** OBJETIVOS: de que se logre la reflexión. PARTICIPANTES: 20 personas. Formación: participantes en circulo, cada uno recibe un papel y un lápiz. INSTRUCCIONES: El dirigente pide a cada participante que haga una tarea en el papel la mas difícil que encuentre, que será realizada por el vecino de la derecha, todos deben firmar, cuando todos hallan escrito la prueba, el dirigente recoge los papeles y declara que se ha cambiado la regla del juego y la prueba ya no será realizada por el vecino, sino por el que la escribió. El dirigente debe recordar el espíritu deportivo del juego.

417. **YO SE QUIEN SABE LO QUE USTED NO SABE:** PARTICIPANTES: mas de 10 personas. LUGAR: campo cerrado. OBJETIVOS: dar información clara y breve sobre un tema. INSTRUCCIONES: Después de elegido el tema , se pide a las personas que hagan preguntas breves sobre lo que no saben de el. (30) Se forman subgrupos de 4 personas. En plenaria se van leyendo las preguntas y el subgrupo que la sepa responder la pide (15) Se da tiempo para que los subgrupos estudien las preguntas y preparen las respuestas, que debe ser clara y breve (45) Plenaria se escuchan las respuestas y aclaraciones. RECURSOS: papeletas en blanco.

418. **FILA DE LÍDERES:** OPORTUNIDAD: grupos donde las personas ya se conocen. OBJETIVOS: revisar las ideas sobre liderazgo. INSTRUCCIONES: 1- se pide pasar al centro unas 10 personas. 2- a los voluntarios se les indica que se coloquen en fila y en silencio, 3- quienes crean haber ejercido mayor liderazgo deben pararse adelante 4- el que no este de acuerdo con la posición que ocupa alguien podrá subirlo o bajarlo y este debe dejarse. 5- síntesis final: Que entendieron por liderazgo y que liderazgo reconocieron.

419. **DECALOGOS:** OPORTUNIDAD: Para deportistas o personas interesadas en defender ciertos valores. OBJETIVOS: concientizar

sobre los valores e interiorizar. INSTRUCCIONES: 1- Motivación sobre el tema 2- cada cual escribe 10 mandamientos sobre el tema 3- luego se hacen subgrupos para leer lo escrito y se saca uno solo. 4- plenaria**.**

420. **PALABRA IMPACTANTE:** OBJETIVOS: poner a la gente a reflexionar. LUGAR: salón o campo abierto. INSTRUCCIONES: 1- Previamente escribir en varias partes, piense, comparta, ame. 2- Formar grupos motivados para que reflexionen sobre el significado de estas palabras. 3- plenaria cada subgrupo expone y luego se hace una síntesis de esto**.**

421. **150 MILLONES SIENTEN HAMBRE:** OPORTUNIDAD: para un grupo que comience a concientizarse. OBJETIVOS: sensibilizar a las personas del problema y descubrir las causas. LUGAR: salón o campo abierto. INSTRUCCIONES: se coloca un papelografo con la siguiente frase: 150 latinoamericanos sufren problemas de desnutrición, se insiste en que por mas grande que sea el problema no lo sentimos. Se reta para que por subgrupos hagan un trabajo para concientizar a las personas del problema. Plenaria: como les pareció, como se sintieron**.**

422. **Fuga de los prisioneros:** Los Scouts son prisioneros de guerra que planean su fuga. Han de construir un puente entre dos árboles, a una altura de tres metros del suelo y en la obscuridad por donde tendrán que cruzar. La operación tiene que hacerse en el más completo silencio y, por lo tanto. es necesario que antes de iniciar los planes, se ultimen en el local hasta los más mínimos detalles. Escójanse dos árboles que estén cerca del camino. Cuando alguien pase por el mismo, toda la Tropa tendrá que permanecer inmóvil hasta que se pierdan los pasos.

423. **Caleta de cocodrilos:** Escójanse cuatro árboles que estén cerca unos de otros y que pueda hacer suponer que crecen en una caleta infestada de cocodrilos. Los Scouts deberán construir una cama por lo menos a dos metros del suelo, para poder dormir fuera del alcance de los cocodrilos.

424. **Carrera de obstáculos:** Los Scouts tienen que recorrer un trayecto de cinco kilómetros en el cual existen seis obstáculos qué vencer por medio de cuerdas y bordones, v. gr. un Scout con una pierna rota atrapado en un árbol: una cerca de alambre con corriente eléctrica, un Scout atrapado en los rieles del ferrocarril; un tren expreso que llega; dominar a un loco homicida y atarlo; prestar los primeros auxilios a un soldado herido; descifrar una clave, etc.

425. **Isla desierta:** Escójanse tres árboles colocados en fila separados unos diez metros. El primer árbol es la costa, el segundo las amuras de un barco naufragado en una ensenada y el tercero una escotilla entre dos puentes rotos. Los Scouts deben llegar hasta la escotilla y regresar a la costa. Escójanse las distancias de manera que la cuerda que se facilite no sea suficiente larga. Los Scouts tienen que construir primero un muelle hasta las amuras de tres metros de altura y pasar desde ésta a la escotilla a la misma altura por medio de una simple cuerda. Los muchachos tienen que pasar de un árbol a otro como si estuvieran nadando bajo una penalidad de dos minutos. La operación dura hora y media y se efectúa a la luz de las estrellas.

426. **Lejos y cerca:** El Jefe de Tropa. al mismo tiempo que va caminando, va leyendo en voz alta una lista de objetos que desea que obsemven sus muchachos. Lleva una tarjeta para la puntuación de cada uno de los jugadores. Estos van informando de los objetos que vayan viendo y gana el que tiene mejor total. Una vez puntuado un objeto por un jugador no puede ser anotado a otro por el mismo objeto ni para el primer jugador que lo vio. Los objetos pueden ser, v. gr. un fósforo, un botón de hueso, un parche en la ropa, una ventana con el cristal roto, un caballo de color castaño claro y blanco, un ganchillo de pelo (este ultimo vale por dos puntos).

427. **Esquivar la pelota:** Tres Patrullas por lo menos o tres equipos de ocho jugadores. Se marca un cuadrado de unos diez metros de lado. Uno de los equipos reunido en el centro. Los otros dos alineados uno a cada lado del cuadrado en la parte opuesta. El juego consiste en "matar" golpeando con la pelota. Ésta es lanzada primero por el equipo del centro. Uno de ellos trata de pegarle con la pelota a cualquiera de los otros equipos y si lo logra lo ha matado. Los que están a los lados pueden esquivarla manteniéndose siempre fuera de los límites señalados. Cuando un jugador atrapa la pelota que le ha sido lanzada no ha sido tocado y por lo tanto no muere. El que coja la pelota trata entonces de pegar con ella a uno de los jugadores del centro. Para evitar la eliminación de jugadores, el Scouter puede llevar la cuenta del numero de veces golpeados. Cuando la pelota toca a un jugador, éste la entrega al Scouter quien a su vez la entrega al equipo que está en el centro.

428. **Relevo cosaco:** La mitad de cada Patrulla se sube a los hombros de la otra mitad. Se coloca a media distancia del recorrido una bufanda, un pañuelo o un objeto fácil de recoger y se traza con

tiza un círculo a su alrededor. El jinete debe recoger el objeto a la ida y dejarlo dentro del crículo a su regreso Este juego se practica como un relevo entre Patrullas.

429. **Quemar la cuerda:** Se extiende una cuerda a unos cincuenta centímetros del suelo. Cada Patrulla deberá recoger combustible, encender el fuego y tratar de que las llamas quemen la cuerda. El primero en hacerlo será el ganador, pero se concederán puntos por la habilidad demostrada en la organización de la empresa.

430. **Juego de la brújula a ciegas:** El lugar ideal es una amplia explanada, aunque un área más pequeña también sirve. En el círculo se colocan los Guias de Patrulla y cada Patrulla va a una de las esquinas del campo y todos los Scotus se vendan los ojos, pero no así el Guía de Patrulla. El juego consiste en guiar a los Scouts desde su esquina a la opuesta. haciéndolo solamente por medio de las direcciones de la brújula. La Patrulla que primero logra llegar a la esquina opuesta es la ganadora. Si un Scout pasa por el círculo queda descalificado y no se permite al Guía de Patrulla salir del círculo.

431. **Barcos en la niebla:** Cada Patrulla con los ojos vendados es colocada en fila uno tras otro y con las manos en los hombros del que le precede y situados a cierta distancia de su Guía, quien no llevará los oios tapados. El Guía. por medio de direcciones de la brújula, trata de guiar su buque a través de la bocana de una bahia formada, v. gr. por dos árboles. El equipo que primero cruce la bocana es el que gana. El Guía no usará nombres al dirigirse a su Patrulla sino que tendrá que valerse de sonidos previamente acordados o señales en clave.

432. **Blanco de linterna:** La Tropa se coloca alineada en un extremo de la explanada. El S.J.T. o el Primer Guía enciende una linterna en un punto determinado y la mantiene encendida durante treinta segundos o un minuto. Cada Scout estima la distancia a que se encuentra encendida y al Patrulla lo hace igualmente de manera colectiva. Se conceden puntos como en el tiro al blanco. Dentro de los cinco metros, cinco puntos, de diez metros, cuatro puntos, etc., y el promedio del total de cada Patrulla se añade a los puntos ganados por la estimación colectiva. La distancia correcta será anunciada, desde luego y la linterna nuevamente encendida.

433. **Campamento destruido:** Se envían a los equipos por turno a un campamento el cual encuentran en un estado deplorable, todo en desorden y destruido por haber sufrido un ataque. Habrá un cadáver, un hombre con una etiqueta que diga "fracturado el fémur

izquierdo", huellas que conducen hasta otro con una etiqueta diciendo "sangrando profusamente la muñeca derecha", así como las huellas de los asaltantes. Los equipos procederán como crean mejor.

434. **Salvándose en la selva.** Un juego apropiado para un día completo o medio día de excursión, Dos o más Patrullas. Se le asigna a cada Patrulla una zona de bosque en el cual se pueda encender fuego y cortar determinadas malezas. Se obtendrá para esto el necesario permiso previo. Cada Patrulla recibe una hoja con instrucciones en la que se narra la historia de un aviador o un marino que después de haber sido derribado o naufragado, llega a la costa de una región selvática. Se recuerda que todo aquél que ha sido Scout debe saber actuar en esta clase de aventuras y que es una oportunidad para demostrar sus habilidades. Necesitarán prepararse un refugio, calefacción, alimentos y medios de defensa propia y, por lo tanto, siempre scout, se concederán puntos por: refugio para dos hombres, hecho con materiales naturales, fuego para cocinar (se proporcionarán varios dibujos), rastros de animales, colección de seis hojas de árboles (a cada árbol local se le asignará el nombre de una planta tropical medicinal), pan de cazador bien preparado y un mapa de la zona a escala y señalando el norte. En el caso de más Patrullas pueden agregarse otros trabajos. Las instrucciones son entregadas a los Guias de Patrulla con bastante anticipación con el fin de que puedan hacer sus preparativos. Esto, lógicamente, elimina el elemento sorpresa, pero es muy necesario cuando se practica este juego por primera vez. Siempre se pueden preparar sorpresas en cualquier momento. Los Scouts podrán pasar sus pruebas de Clase o Especialidades si llevan a cabo una tarea personal que constituya el requisito que se precisa.

435. **Periodismo:** Inmediatanmente después de izar bandera, la inspección y los prelimninares usuales, se entrega a cada Guía de Patrulla una hoja grande de papel (del tamaño de un periódico corriente) y se ordena que produzcan un periódico de Patrulla. El Guía designará un editor -que puede ser él mismo- y los demás muchachos se convertirán en reporteros. Se les podrá sugerir detalles determinados, v.gr. entrevistar al sargento de policía, a un maquinista, al alcalde, etc., aportar noticias sensacionales, caricaturas, etc.

436. **Expedición polar:** Este juego es para practicarlo cuando la temperatura se halle bajo cero grados. Las Patrullas tendrán que cruzar una grieta profunda, construir una escalera de cuerdas para

subir a lo alto de un árbol, lanzar una cuerda a otro árbol, recoger el otro extremo con los bordones enlazados, cruzar por la cuerda arrastrándose para llegar al otro árbol y descender al suelo por medio de otra escalera de cuerdas. Entonces a cada Scout se le comunica una palabra. correrá quinientos metros y se la repetirá al J.T.. quien las pondrá en orden y leerá el mensaje que ellas formen.

437. **El loco:** Tan pronto se termina la inspección, el J.T. recibe el siguiente despacho: **AVISO DE LA POLICIA.** "*Raschidl Alí, un peligroso loco hindú, se escapó hoy del hospital de dementes de la provincia, hace cinco minutos fue visto entrando en el terreno de juegos (o campamento). Viste solamente con un taparrabos. No habla nuestro idioma. Puede lanzar una carcajada diabólica y descubrir su escondite. Se trata de un loco homicida en extremo peligroso. Se ruega nos ayuden a capturarlo*". Previamente un Scout mayor se quitará la ropa quedándose con pantalones cortos de gimnasia y hará correr de lo lindo en la obscuridad a toda la Tropa.

438. **Reunión a medianoche.** Este juego puede practicarse en un bosque o a lo largo de un camino a cuyos lados exista bastante abrigo o protección. Los Scouts se esconden a ambos lados de la senda o camino escogido por el cual van caminando dos conspiradores (el J.T. y el S.J.T.). Los conspiradores marchan discutiendo los detalles de un arriesgado plan, hablando de la hora, lugar de reunión, consigna, cómplices, objeto del complot, etc. Cuando la pareja ha llegado al final del camino, los Scouts salen de su escondite, se reúnen por Patrullas y escriben los detalles que han logrado captar de la conversación de los conspiradores. Se conceden puntos según la abundancia y exactitud de la información. Si alguno de los muchachos es visto por los conspiradores durante su recorrido, no puede ya informar a su Guía de Patrulla.

439. **Pase rápido:** Dos equipos forman un círculo colocados sus componentes cara hacia el centro y alternativamente. El capitán de cada equipo tiene una pelota. Ambos están situados en lados opuestos del círculo. La pelota es lanzada por cada jugador a otro de su propio equipo colocado a su derecha. Si la pelota cae al suelo, el que la dejó caer debe recogerla y reintegrarse a su puesto antes de seguir jugando. El equipo cuya pelota logre alcanzar a la otra, es el que gana. A ser posible, las pelotas deberán ser diferentes colores o utilizarse otra clase de objeto que sea más difícil de coger.

440. **Mochila de Scouter:** El Scouter coloca medio ocultos a lo largo del sendero y a los lados, varios artículos que pueden haberse caído de una mochila mal preparada, v. gr. un cepillo de dientes, una linterna eléctrica, una caja de fósforos, un tenedor, un peine, un

cepillo. etc. Las Patrullas caminan por el sendero y al final del mismo hacen una lista de los artículos que vieron y por el orden en que fueron vistos.

441. **Salida para rescate:** Cada Patrulla selecciona un prisionero y un guardián. intercambiándolos de manera que cada guardián tenga a cargo un prisionero de otra Patrulla. Cada prisionero estará atado, por medio de un as de guía, por la cintura, con una cuerda de unos diez metros de largo cuyo extremo está sujeto por el guardián. Éste marcha hacia un lugar determinado escogiendo el camino que mejor le parezca y caminando lentamente. El prisionero irá dejando tras de sí un rastro lo más pronunciado posible. Al cabo de un tiempo, que depende de la distancia a recorrer, el resto de la Patrulla sale a rescatar a su hombre y de ser posible, a capturar al guardián.

442. **Fútbol del saco o bolsa:** En el centro de un terreno de fútbol de pequeñas dimensiones, se coloca un saco relleno de papeles de periódico. De cada parte ataca un equipo. El que primero logre llevar el saco o la mayor parte de su contenido hasta su propia meta, es el que gana. No se permite el juego violento o peligroso; no hay otras reglas.

443. **Ataque a la bandera y a los sacos:** El juego consiste en recoger todos los sacos de habichuelas, arena o de otros objetos y después la bandera, terminando el juego. Los jugadores están seguros en la mitad del terreno que les pertenece, pero si son tocados fuera de su campo son hechos prisioneros y tienen que pasar detrás de la bandera. Los jugadores que logran llegar a la línea base opuesta sin ser tocados, pueden libertar a los prisioneros, en cuyo caso tienen que regresar a su propia línea base cogidos de la mano antes de volver a intervenir en el juego, o bien ir recogiendo saquitos cuando regresan, uno a la vez. En ambos casos tienen vía libre para volver a su base. Los saquitos deberán estar colocados a lo largo del terreno y algo separados: no deben amontonarse.

444. **Sendero inexplorado:** El Scouter que ya ha recorrido el sendero, describe el viaje realizado, pero sin mencionar nombres que indiquen la ruta que siguió. Las Patrullas tienen que salir y tratar de seguir el mismo recorrido hasta el segundo punto, que ignoran dónde se halla, guiándose solamente por la descripción hecha por el Scouter.

445. **Turcos y rusos:** Dos bandos alineados y separados unos veinte metros. Uno de los bandos avanza hasta una línea distante unos

cinco metros de sus oponentes y se tienden en el suelo dándoles la cara. Al darse la voz de "*Fuego*", los que están tendidos golpean violentamente el suelo con los puños extendidos hacia delante. Se da la orden de "*Carguen*" y los que están esperando se lanzan al ataque y tratan de coger a cuantos pueden del bando contrario antes de que puedan regresar a su base. Los prisioneros pasan a incorporarse al bando de los capturadores y así continúa el juego, cambiándose o turnándose los bandos, hasta que todos han pasado a estar prisioneros en un solo bando.

446. **Contrabandistas:** Un juego muy sencillo de acecho y caza. La Tropa se divide en dos bandos. "**A**" contrabandistas; "**B**" policías. El **A** se coloca alineado dándole las espaldas al **B**, mientras éste decide a quién de los **A** darán caza. Los **B** solamente pueden tratar de cazar a un **A** determinado, pero los **A** ignoran a quién. Los del bando **A** tienen un tesoro, pero los **B** no saben quién de los **A** ha sido designado Capitán para llevar el tesoro a la guarida. Ambos bandos se separan. Los **A** avanzarán hacia la guardia y los **B** pueden registrar a sus prisioneros si logran cogerlos. Después se cambian y los **A** pasan a ser policías y los **B** contrabandistas.

447. **Arroz caliente:** Uno de los jugadores lleva puesta una tapadera vieja y los demás tratan de darle con la pelota. Ésta tiene que ser lanzada desde el mismo lugar en que cae al suelo, pero puede ser pasada a otro jugador. Si le pega al jugador del casco, éste deja caer su casco inmediatamente y es reemplazado por el que lanzó la pelota, quien a su vez se convertirá en el blanco de los demás jugadores tan pronto toque la tapadera.

448. **Relevo de escóndete y busca:** Se organiza cualquier clase de carrera de relevos y durante el mismo el Guía se escapa furtivamente para esconderse en algún lugar dentro del área del campamento, Terminada la carrera, cada equipo trata de encontrar al Guía para entregarle algún objeto. El equipo que primero le entregue el objeto es el ganador.

449. **Recoger los colores:** Se clava una estaca en el suelo. Cada jugador por hilos de lana de distintos colores. Cada equipo trata de recogerlos. Los puntos se conceden de la siguiente manera: *Verdes 6, grises 4, azules 3, rojos 2, blancos 1. Por cada hilo recogido.* La puntuación puede variarse según el paisaje.

450. **Golpear la estaca a ciegas:** Se esparcen por el terreno un cierto número de turno y con los ojos vendados se coloca a una distancia de cinco metros de la estaca: dará tres vueltas alrededor de la misma y después avanzará hacia la estaca tratando de

golpearla con un mazo. No se permitirá tantear el terreno para encontrarla. El jugador que logre golpear a la estaca por la parte de arriba con menos "mazazos" es el ganador.

451. **Lanzar al sombrero:** Los sombreros de los jugadores son amontonados en el centro de un círculo de tres metros de radio y los jugadores se colocan alrededor. Uno de ellos lanza una pelota a uno de los sombreros que no sea el suyo. Si falla, se pone una ficha en su sombrero; a la tercera vez otro jugador ocupa su lugar. El dueño del sombrero que ha sido golpeado por la pelota, corre a recogerla y grita al hacerlo "Alto". Mientras tanto los demás jugadores han salido corriendo, pero al oir el grito se detienen. El jugador que tiene la pelota no puede salirse del círculo y tratará de pegarle con la pelota a cualquiera de los otros; si falla. se pone una ficha en su sombrero. Al jugador que le dé la pelota queda eliminado. Gana el que tenga menos fichas.

452. **El cocodrilo evade el balón:** Los jugadores bien espaciados forman un amplio circuito. Un equipo en fila, se coloca en el centro del círculo y cada muchacho se agarra al que tiene delante. Los jugadores que forman el círculo, disponen de un balón de fútbol con el cual tratan de pegarle al últimno de la fila. Si lo logran, éste pasa al frente de la fila y el juego continúa. Cuando todo el equipo ha sido tocado por la bola, es reemplazado por otro equipo. Gana el equipo que se ha mantenido más tiempo en el centro del círculo.

453. **El evadido:** Los jugadores bien espaciados forman un círculo. Un jugador (el evadido) se coloca dentro del circulo y dos (o posiblemente tres) fuera, La idea es que el evadido salga del circulo por entre dos Scouts y que vuelva a entrar por cualquier brecha sin ser tocado por los que están fuera del circulo. Tan pronto como sea alcanzado, lo sustituye otro jugador. El "evadido" que logra evadirse más veces sin ser atrapado, es el ganador.

454. **Corredores por parejas:** La Patrulla que tienee que golpear acude a hacerlo por parejas. Se utiliza una pelota. apropiada, v. gr una suave pelota de tenis, ya que para golpear se empleará la mano. El lanzador envía la pelota a uno de los dos que forman pareja. (A) Tan pronto como la pelota está en juego, el golpeador "A" trata de efectuar una carrera. Mientras tanto, su compañero "B" corre hacia el terreno que está entre los postes y tan pronto como los que están en el campo toman la pelota, tratan de pegar con ella a "B" lanzándosela contra su cuerpo. Si la bola logra tocar a "B" mientras "A" no ha completado su carrera, ambos quedan eliminados. Si "A" logra terminar la carrera antes de que la bola

toque a "B", la pareja se anota una carrera. El juego sigue de este modo usando las reglas de esta clase de juego.

455. **Escondite encontrado:** Un miembro de la Tropa, designado como el primero para esconderse, tiene dos minutos más o menos para que busque un escondrijo del cual no podrá moverse después de comenzar a contar el tiempo. Pasados los dos minutos, se dispersan los demás tratando de localizarle. Cuando un Scout lo ha localizado "se hace el tonto" y espera una oportunidad para esconderse junto con el primero procurando no ser visto. Hay que fijar el tiempo de duración del juego y debe ser breve. El Scout que lo encontró primero se convierte en el primero en esconderse; a los "buscadores" se les conceden puntos.

456. **Preparar bizcochos (sin utensilios):** Dos muchachos en actividad. Equipo: hacha para cada equipo, harina, agua y un montón de leña. Al dar la señal los Scouts encienden un fuego, mezclan la harina y cuecen un bizcocho, galletas o pan de cazador. El objetivo es presentar a los jueces un bizcocho bien cocinado. Fíjese un tiempo mínimo y anótense diez puntos por la exactitud (deduciendo puntos por exceso de tiempo) y otros diez puntos a cero por la calidad de los bizcochos.

www.liderazgoymercadeo.com

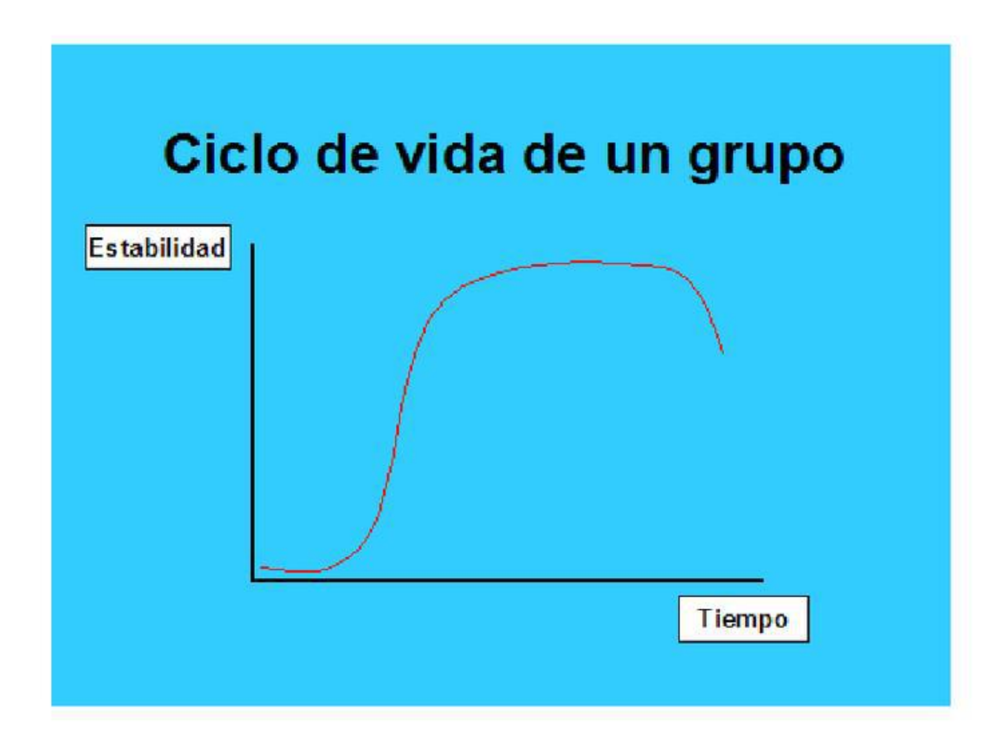
Dinámicas de GRUPO



Indice

El grupo

No tendría sentido este curso sin el GRUPO. Vamos a ver en qué consiste, su ciclo de vida, esto es, nacimiento, crecimiento, consolidación y posible pérdida de la condición de GRUPO, y otros muchos aspectos de forma muy genérica, con la idea que cuanto leas pueda ser aplicado a tu grupo, cualquiera que sea su condición: una clase, una asociación, un grupo cristiano, en función de la edad,... Indudablemente es una disciplina abierta en la que cada coordinador puede aportar algo nuevo y distinto a su GRUPO, ya que es el que mejor lo conoce, y que quizás pueda ser extrapolado a otros grupos, por lo que se aprende cada día.



El GRUPO es el origen de todo lo demás: dinámicas, juegos,... Y primer principio básico: EL GRUPO LO COMPONEN PERSONAS. Algo que puede resultar obvio es olvidado a veces por los coordinadores. Personas con sus virtudes y sus defectos, que tienen su vida además de pertenecer a un determinado GRUPO, y a quienes, de alguna manera, el entorno les influye, ya sea por la edad, condiciones de vida, sociedad,... Por todo ello, lo más importante en un GRUPO SON LAS PERSONAS. Luego vendrá todo lo demás: objetivos, normas, roles, conflictos,..., pero todo ello vendrá dado por las personas que componen el grupo.



Formar un grupo cuesta, por lo que pido paciencia a los coordinadores (véase: monitores, profesores, etc.). Cuesta trabajo y tiempo, casi a partes iguales, y paciencia, mucha paciencia. Indudablemente, es fundamental que las personas decidan formar el GRUPO, ya que de otra manera es imposible. Una vez que se constituye el GRUPO, su

buen funcionamiento vendrá dado por el cumplimiento de una serie de características:

- Tener **objetivos comunes** por parte de todos los miembros.
- La **unión** de todos los miembros del grupo, incluido obviamente el coordinador.
- Establecer una serie de **normas de conducta**.
- Que el coordinador sea capaz de mostrarse como **uno más**, sabiendo en cada momento la posición que ocupa, pero cercano al resto del grupo.
- **Comunicación** fluida entre todos.
- Tener claro que **el GRUPO lo componen personas**, como para ponerse siempre en el lugar del compañero.

Es conducta típica en los seres humanos la formación de grupos, lo que vemos muy claro en la formación del primer día de clase, cualquiera que sea la edad de los alumnos. Se forman grupos, que luego se consolidarán o no, pero la persona encuentra a alguien que a priori tiene los mismos objetivos que ella. Junto a esto, pueden formarse grupos por la relación de personas, que se van uniendo, van coincidiendo en sus objetivos y valores, en su forma de actuar,..., o bien, hay personas que tratan de integrarse a un grupo ya constituido por el simple hecho de gustarle las tareas que realiza el grupo, o porque ven a este como el medio para conseguir un objetivo superior.

En resumen, una persona quiere pertenecer a un grupo para satisfacer una serie de necesidades personales que no puede lograr de

forma individual lo cual, a través del hecho de compartir y aprender del resto de compañeros, da como resultado mejores personas.

Características del grupo - Objetivos comunes

Es fundamental que el GRUPO tenga una serie de objetivos concretos, algo así del porqué se ha constituido el mismo. Los miembros deben ser solidarios con el objetivo, anteponiendo el grupo a los intereses personales, aspecto primordial para el buen funcionamiento del el GRUPO, ya que restará tensiones y conflictos, conduciendo a la cohesión de cada una de las personas que lo componen.

La constitución de objetivos grupales implica la motivación del GRUPO para el logro de los mismos. Aun más podrán implicarse los miembros en la consecución de objetivos grupales si cuentan con sus propios objetivos individuales dentro del GRUPO, si bien estos objetivos individuales tendrán que estar en consonancia con los del GRUPO.

Tanto desde el punto de vista grupal como individual, la persecución de objetivos generales aporta al GRUPO, como ya hemos comentado antes, motivación, así como otras características que les aportan cohesión, solidaridad entre los miembros, mayor productividad y satisfacción para todos los compañeros.

Los objetivos deben ser claros, pero también realistas. Asimismo, su consecución ha de implicar a todos y cada uno de los miembros del grupo además de aportar valor para el GRUPO. Y, para finalizar, los objetivos han de ser consecuentes con el entorno en el que se integra el GRUPO, de forma que no podemos pedir a un GRUPO que se forma

en una asociación juvenil que tenga los mismos objetivos que el GRUPO que se forma en la escuela.

Características del grupo - Unión

La cohesión del GRUPO es imprescindible para que su funcionamiento sea el adecuado, y en este sentido es fundamental el papel del coordinador del mismo, ya que, entre otras cosas, debe anticiparse a los comportamientos de los miembros así como comprender las circunstancias en las que ocurren los mismos. Y es que no es lo mismo el enfado de chavales de 16 años que el conflicto de otros de 23 años, a los que se presume mayor madurez, así como hay que distinguir si esto ocurre en una clase o entre los miembros de una asociación, y sin embargo todo ello resta unión al GRUPO, cualquiera que sean sus condicionantes.



En esto son muy importantes los objetivos, que promuevan el trabajo en equipo entre los compañeros. La consecución de objetivos

aporta satisfacciones al grupo (y también de forma individual) que lo hacen más fuerte. Podríamos decir que le otorgan un prestigio y una creencia en sí mismos.

De esta forma se acrecienta el sentimiento de pertenencia al GRUPO, ya que los miembros han sido capaces de establecer una serie de relaciones de cooperación, de solidaridad con el compañero, de éxito en las actividades propuestas. Este sentimiento de pertenencia varía en función de lo integrados que estén cada uno de los miembros en el GRUPO.



Características del grupo.- Establecimiento de normas

Se deben establecer una serie de normas de comportamiento dentro del GRUPO, lo que favorecerá la consecución de objetivos propuestos, así como el respeto entre los compañeros y el desarrollo del GRUPO. El coordinador debe guiar el establecimiento de estas normas, si bien han de ser los miembros del grupo quienes consideren y acepten las normas, de forma que, al haber sido confeccionadas entre todos, todos los miembros del GRUPO las asumirán como suyas, teniendo en consideración que el espíritu de las normas no persigue otro objetivo oque el adecuado funcionamiento del GRUPO.

Estas normas sirven, entre otras cosas, para la resolución de conflictos, los cuales empiezan a aparecer cuando los miembros tienen confianza con el resto del GRUPO. Pero el GRUPO no ha de ver la aparición de un conflicto como aspecto negativo, sino que ha de buscar los medios para llegar a la solución del mismo, y convertir esa amenaza en la oportunidad de fortalecer su cohesión y en la propuesta de nuevos objetivos y actividades.



Características del grupo- Integración del coordinador

Quizá resulte obvio e innecesario, pero es algo imprescindible. El coordinador ha de ponerse a la altura de los miembros del GRUPO que conforma, igual que el profesor de primaria juega con sus alumnos de 4 y 5 años. El coordinador empleará su experiencia para un mejor funcionamiento del GRUPO, para que los miembros se vean reflejados en él, puesto que ya habrá pasado por su lugar, es decir, habrá sido alumno si ahora es profesor, habrá sido usuario en una ludoteca si ahora es monitor, o habrá sido un miembro más del GRUPO (sin la responsabilidad de la coordinación) si hoy asume ese cargo.

A menudo ocurre que el coordinador no participa en las actividades, sino que deja actuar al resto de miembros. Error. Debe ser uno más: en el juego, en la actividad, en el taller, en los momentos de informalidad,... De esta manera será más cercano al resto de miembros, lo que reforzará las relaciones y la confianza en el GRUPO, lo cual casi garantiza el posterior logro de objetivos.

Características del grupo - Comunicación

Nuevo aspecto fundamental para el adecuado desarrollo del GRUPO. En todo momento debe darse, y no solo desde la palabra, sino desde los gestos, en lo que podemos denominar comunicación no verbal. Esto favorece la relación entre los miembros.

Una comunicación adecuada es muestra de un grupo compacto, integro, donde reina el buen ambiente y en el que cada miembro asume su papel a la perfección. De esta manera, se facilita que los objetivos no vengan impuestos, sino que sean fruto de la participación de todos los miembros en la elaboración de los mismos, lo que aporta dosis de motivación para el cumplimiento de los mismos. Lo mismo ocurre en el caso del establecimiento de reglas de comportamiento y la resolución de conflictos, cuando la comunicación actúa como medio para llegar a buen fin en este sentido.

La comunicación favorece la alegría del GRUPO, el sentirse a gusto dentro de él, la satisfacción de sus miembros, su integración, su cooperación en la realización de actividades, dinamismo,...



Características del grupo - Empatía

La condición de partida, básica e inequívoca: el GRUPO lo componen personas, con sus virtudes y defectos, sus errores y aciertos. No hay que ser injustos ni juzgar al compañero. Hay que dar siempre la oportunidad. Hay que ponerse en su lugar para entenderlo. Ser tolerante.

Roles en el grupo

Dentro de un GRUPO, como en el trabajo o la familia, existen una serie de roles entre los miembros que lo componen. Y una persona tiene más de un rol, en función del entorno en el que se rodea. Así, y a modo de ejemplo, es padre en la familia, profesor en la escuela, presidente del club social al que acude en su tiempo libre, miembro de la peña de su equipo de fútbol, tímido con sus amistades,...

El rol es la función que cada uno desempeña en un GRUPO y que los demás esperan de él. Es importante en un GRUPO que cada miembro esté satisfecho del rol que desempeña en el mismo, así que se potencien determinados roles según lo requieran las condiciones del GRUPO.

Hay una serie de roles que todo GRUPO debe tener, pero por encima de todos, está el del liderazgo. El líder es el miembro que ejerce influencia sobre el resto, el que tira del carro, en lenguaje coloquial. Y ocupa este rol por el cargo que ostenta, o bien por su aptitud, participación, compromiso,... Otros roles necesarios en todo GRUPO son el del integrador, el simpático (siempre preocupado por

crear buen ambiente) o el frío (necesario antes situaciones de conflicto).

Consejos para el coordinador de un grupo

El coordinador suele recoger el rol de líder del Grupo, el cabecilla, el que tira del carro. El coordinador (o animador) precisamente hace eso, **anima**. Aprovecha la experiencia que acumula y trata de que los miembros del GRUPO no tengan las dificultades que tuvó él mientras no coordinaba. Tiene "siete ojos" y se adelanta a los comportamientos y las respuestas. Es amigo, pero sin dejar de lado el rol de ser quien coordina.

Puede responder al siguiente perfil psicológico:

- Es abierto y no es dogmático
- Es sociable
- Es colaborador y no protagonista
- Es democrático y no autoritario
- Tiene recursos

- Es sensible a los sentimientos de los demás (porque sabe perfectamente que el GRUPO lo componen personas), no es torpe ni inoportuno.

- Es solidario

A continuación, una serie de consejos que pueden serle de utilidad, pero que en absoluto están cerrados, ya que cada día aprenderá de su persona, del resto de miembros del GRUPO.

1. Ser persona y tener en cuenta que el GRUPO se compone de personas. La gente es lo más importante, el principal valor del GRUPO.
2. Tener paciencia, autocontrol, y autocrítico, especialmente durante las etapas de nacimiento y crecimiento del GRUPO.
3. Demostrar ganas e ilusión, dinamismo y movimiento.
4. Respetar en todo momento a todos los miembros, y fomentar éste entre los compañeros.
5. Fomentar el diálogo y la participación del GRUPO.
6. Valorar a las personas, su esfuerzo, opiniones, trabajo, sacrificio,...
7. Preparar a conciencia las actividades antes de realizarlas con los miembros del GRUPO.
8. Tratar de educar y hacer mejores personas a los miembros.
9. NO crear diferencias entre los miembros del GRUPO.
10. Transmitir

¿Qué son las dinámicas de grupo?

Las dinámicas de grupo son herramientas empleadas en estos para tratar determinados temas, de forma que los miembros puedan trabajar y sacar conclusiones de forma práctica y amena, en la mayor arte de los casos. Se emplean para aspectos muy diversos, pero son de gran utilidad en temas que sean engorrosos de tratar. Por tanto, son medios, pero no fines en sí mismos.

Su empleo es más sencillo en ambientes cordiales, en los que predomine las ganas de aprender del compañero. Las dinámicas se basan en el trabajo voluntario (nunca forzar la participación) y la conciencia de GRUPO.

Con las dinámicas de grupo de busca simplicidad y entretenimiento a la hora de trabajar un tema. Esta claridad ha de mantenerse durante toda la actividad para evitar que el tema principal se desvíe, perdiendo el sentido la dinámica empleada. Para ello, el coordinador, o en otro caso quien conduzca la dinámica, ha de conocerla muy bien (así como posibles variantes, a emplear según se desarrollo), así como saberla utilizar y desarrollar oportunamente. Siempre deben dirigirse al logro de un objetivo concreto.

No solo influye el logro de un objetivo concreto y el momento en que desarrollar una determinada dinámica, sino que hay que tener muy claro que no todas las técnicas son válidas para todos los grupos. Podríamos establecer una clasificación de las dinámicas de grupo en función de los siguientes condicionantes:

- *los objetivos perseguidos.-* gran variedad de dinámicas, como veremos en este curso y los siguientes.

- *la madurez del grupo.-* para los grupos de reciente constitución hay que emplear dinámicas sencillas, mientras que en grupos más entrenados (acostumbrados al uso de dinámicas) se pueden emplear técnicas más complejas.

- *el tamaño del grupo.-* muy importante considerar esto, ya que será más fácil encontrar el consenso en las conclusiones de un grupo pequeño. También es importante que el conductor sepa mantener la intensidad de la dinámica en todo momento, algo especialmente difícil en grupos grandes, que tienden a la distracción.

- *el entorno.-* como en todo en la vida, el entorno condiciona la realización de una dinámica. Espacio interno o externo, materiales necesarios, meteorología (en su caso), tiempo necesario (evitar recortes o alargues de tiempo que no aporten nada),... son aspectos a considerar por el conductor de la dinámica durante la preparación de la misma.

- *las características de los miembros del grupo.-* edades, intereses, experiencias, capacidades, posibilidades, atención, madurez,...

- *la capacidad del conductor de la dinámica*

El uso del juego en las actividades de grupo

En el funcionamiento diario de un grupo es muy importante la realización de juegos. Estos pueden tener o no fines concretos, pero nos centramos en este momento en el juego como herramienta para el grupo, como antes hemos hablado de las dinámicas.

Un buen momento para realizar un juego es al iniciar la actividad del día (por ejemplo, una dinámica de grupo) ya que sirve para concentrar al grupo e ir entrando en situación. De esta manera ya se está realizando una labor en común, que facilitará la motivación de todos para continuar la actividad. Además de para divertirse y relajarse entre actividades, el juego tiene la función de reflejo de situaciones reales, que bien podríamos emplear durante la actividad.

Pero el encargado de realizar el juego debe tener en cuenta una serie de factores que lo condicionan, como el número de participantes, sus respectivas edades y capacidad de entendimiento, su seguridad, las condiciones climáticas, el lugar y materiales disponibles así como los juegos anteriores que haya realizado el grupo, lo que le permitirá un nivel más alto o más bajo.

También debe ser creativo (lo que desarrollarán también los miembros del grupo) para no repetir los juegos a lo largo de varias sesiones, para, de esta forma, mantener la atención e intensidad de todos los miembros. Dos últimas consideraciones: 1) adecuado uso de juegos cooperativos, para que los que pierdan no se sientan desplazados, y 2)

atención a la finalización del juego para no extenderlo en demasía para así mantener el interés para la próxima ocasión.

Dinámicas y juegos de presentación

Por muy lógico que parezca, esta serie de actividades es tremendamente útil cuando se está formando un nuevo grupo o bien cuando un nuevo miembro da los primeros pasos para incorporarse al mismo. En uno u otro caso la incertidumbre ocupa gran parte de la mente del nuevo miembro del grupo. En ambos casos las dudas son muy importantes, pero me atrevería a decir que aun lo son más en el caso de la incorporación a un grupo ya formado y que funciona basándose en sus propias normas y costumbres. Estas dudas podemos resumirlas en los siguientes aspectos:

¿Qué es esto? ¿Dónde me he metido?

La persona está llena de dudas, y quiere conocer, tiene ansia por saber. Quizás sólo sepa lo que le han contado del grupo, pero todo ello lo va a comprobar siendo un miembro más del mismo. Va a prestar mucha atención a cada movimiento, a cada gesto. No sabe cómo va a desarrollar esta nueva experiencia, porque no tiene muy clara la composición del grupo, ni su forma de funcionar, ni de comportarse,... Va a prestar especial atención a lo que haga / diga el coordinador del grupo, que tiene el papel de ayudar al nuevo miembro en sus primeros pasos para que se vaya adentrando en la dinámica del grupo.

¿Cómo son mis compañeros?

El nuevo miembro mantiene el ansia por conocer. Está desarrollando una nueva experiencia en la que el factor tiempo será importante para lograr los frutos deseados. Por ello, está deseoso de

conocer a los compañeros con los que compartirá esta experiencia. En este caso, el coordinador facilitará el conocimiento de los nombres del resto del grupo así como las relaciones, para lo que podrían llevarse a cabo tareas por equipos, de forma que se facilite la integración

En el grupo. El nuevo miembro tendrá los ojos bien abiertos para tener una primera impresión de sus compañeros pero sin sacar conclusiones, ya que será en el trabajo y la realización de actividades conjuntas donde conocerá realmente a cada uno de sus compañeros.

¿Y yo? ¿Cómo me comporto? ¿Cómo me ven ellos?

Esta es una cuestión de confianza en uno mismo, que indudablemente, es normal, genera dudas a la persona cuando se adentra en una nueva experiencia, en este caso, en un nuevo grupo con personas desconocidas. Crecen las dudas porque no sabe si debe "actuar" o comportarse como realmente es. No sabe nada, de ahí el ansia por saber, por conocer. No sabe cómo será la primera impresión que dé al resto de compañeros, ni si le integrarán en el grupo o bien le rechazarán por ser nuevo,... No sabe siquiera si podrá superar su propia timidez ante esta situación... De todos estos aspectos debe estar muy atento el coordinador del grupo, para hacerlo sentirse lo más cómodo posible ante el primer contacto. Dos aportaciones en mi opinión: que la persona se comporte como realmente es, dándose a conocer al resto de compañeros, lo que facilitará su integración en el grupo; y una segunda, dirigida al coordinador: que comente su propia experiencia de la primera vez que pasó por alguna situación similar, de

forma que el nuevo miembro tenga en él un espejo que le sirva de referencia en sus actuaciones.

He enfocado esta serie de dudas personales hacia la llegada de una persona a un grupo ya formado. Pero trasladamos esta serie de reflexiones a todos y cada uno de los miembros que llegan por primera vez a un grupo, ya sea de clase, asociación, compañeros de empresa de diferentes localidades,...

Comentar igualmente que esta serie de pautas de comportamiento no son etapas, sino que concurren en la mente de la persona, ya que se dan todas a la vez en el momento de la primera toma de contacto en la construcción / incorporación de un nuevo grupo.

He insistido mucho en la ansiedad por saber, por conocer. Los miembros quieren saber los nombres de sus compañeros. Y desde ahí, quieren conocerlos. Conocer su personalidad, sus similitudes, diferencias,... en resumen, tener indicios que les identifiquen con uno u otro miembro del grupo, aun formando parte todos de un mismo grupo.

Este primer contacto del grupo es fundamental para el desarrollo del grupo. El coordinador del mismo ha de ser consciente de los miedos y dudas que hemos comentado anteriormente, por lo que debe mostrarse cercano y comprensivo. Y así siempre, pero inexcusablemente en los primeros días de formación del grupo. En estos primeros días, en los que el coordinador empleará las técnicas y juegos de presentación que veremos ahora, éste debe seguir una serie de pautas que a continuación comento:

1.) Explicar el contexto y objetivos en los que se integra el nuevo grupo

Es decir, responderá de esta manera al dónde estamos que comentaba respecto a las dudas de los miembros. Claro está que lo que tendrá que decir en este primer paso será muy distinto si estamos en una clase, una ludoteca o una reunión de empresa. El coordinador realizará una valoración general de sus objetivos y de su modo de funcionamiento del grupo, si bien esto puede modificarse posteriormente ya que está condicionado a la composición del mismo. Pero si que tiene aquí la oportunidad de asentar determinados aspectos que considere debe dejar claros desde el principio. Tendrá que estar muy atento a los gestos y, por supuesto, a las preguntas de los miembros, para disipar todas las dudas posibles cuanto antes, lo que hará ganar en confianza y seguridad al resto de miembros. De hecho, incitará a las preguntas y la resolución de dudas, reflexionando además sobre el porqué un miembro puede hacer una determinada pregunta.

2.) Presentación propia; cercanía

El coordinador debe ser el primero en darse a conocer, dando su nombre y determinados datos, como podrían ser la edad, lugar de nacimiento, su estado, su carrera académica y profesional, sus gustos,... con lo que inducirá indirectamente a que los miembros hagan una presentación similar dándose a conocer al resto de compañeros. De esta forma se ve al coordinador como uno más, con el respeto que merece por la edad o la experiencia en determinados campos, pero

como una persona cercana y comprensible, uno más en el grupo. Por esto recomendaría que esta serie de presentaciones se desarrollaran situándose el grupo en forma de círculo, siempre y cuando los juegos y técnicas a emplear lo permitan, para que todos estén el mismo nivel y se vean las caras.

3.) Es espejo

El coordinador del grupo es el espejo en el que se miran el resto de los miembros. Su actitud, su conducta, son de gran interés para el resto de componentes, que tendrán conductas similares con el resto de compañeros, por lo que el coordinador debe tener muy en cuenta este aspecto. Es el modelo a seguir

En este apartado vamos a ver técnicas y juegos de presentación, desde los cuales los miembros del grupo van a empezar a tener contacto. En esta serie de actividades vamos aprenderemos los nombres del resto de compañeros y quizás alguna característica de los mismos, en función de la técnica o juego que se emplee. A estos les siguen juegos y técnicas de conocimiento, como veremos en el apartado siguiente. Estas actividades pueden desarrollarse tanto en un espacio interno (salón, habitación,...) como externo (campo, patio, playa,...) en función de los objetivos del grupo y de los condicionantes de la propia actividad.

En todas estas técnicas o juegos vamos a seguir un mismo formato, lo que facilitará su aplicación por parte del coordinador. En primer lugar, el NOMBRE del juego o dinámica que corresponda,

seguido de los OBJETIVOS que se persigan con su realización. Junto a esto haremos mención a la EDAD (si es necesario) así como a los MATERIALES necesarios para su desarrollo. El DESARROLLO del juego o técnica y sus VARIANTES (si las hay) serán los últimos aspectos a considerar, si bien la propia actividad podría motivar la incorporación de nuevos condicionantes. Los materiales tendrán su propia descripción si es necesario. Además se incorporarán fotografías que faciliten la comprensión de los materiales a emplear así como el desarrollo de la propia actividad.



A) Autopresentación

Es una dinámica sencilla con la que los miembros del grupo conocerán los nombres de sus compañeros. Puede realizarse en un espacio cerrado o abierto, y ayudará a que el grupo pueda superar los primeros momentos de inquietud por no conocer al resto de compañeros. Es muy importante el papel del coordinador para dar dinamismo a la actividad, fomentando la participación de los miembros. Aplicable a grupos que tienen su primer contacto.

OBJETIVOS.- Que los miembros del grupo conozcan los nombres de sus compañeros.

MATERIALES NECESARIOS.- Pizarra o panel sobre el que escribir, tizas o rotuladores (en función de la pizarra o panel) y sillas, tantas como miembros del grupo.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- Los miembros del grupo, sentados en semicírculo, se levantarán hasta la pizarra o panel, donde escribirán su nombre. Tras esto, comentarán aspectos varios de su vida, como la edad, lugar de nacimiento, hobbies,... Aunque ya se haya presentado con anterioridad, el coordinador será el primero en realizar la actividad, marcando la pauta de lo que irá diciendo cada miembro del grupo. Sería conveniente seguir el orden en el que los miembros estén sentados, ya que la timidez podría eternizar la actividad si el orden de salida es voluntario.

VARIANTES.- No necesariamente hace falta la pizarra o el panel y levantarse, sino que se puede realizar una rueda estando el grupo sentado en círculo. También puede hacerse de pie, lo que da intensidad al ejercicio.

OTRAS CONSIDERACIONES.- Es una actividad recomendada para grupos no excesivamente grandes (no más de 15 personas), ya que en grupos grandes puede resultar muy pesada.

B) ¿Te gustan tus vecinos?

Es un juego clásico y muy conocido entre los animadores de grupos de pequeña edad. Es muy útil para niños que tienen su primer contacto, y es que pese a ser muy sencillo les resulta muy divertido. No necesita mucho tiempo.

OBJETIVOS.- Que los miembros del grupo conozcan los nombres de sus compañeros.

MATERIALES NECESARIOS.- Sillas. El número necesario es el de los componentes del grupo menos una.

EDAD.- hasta 10 años.

DESARROLLO.- Los componentes del grupo se sientan en círculo en las sillas dispuestas; todos, a excepción de uno, que queda de pie en el centro. El que está en el centro, que en un primer momento sería conveniente que fuera el coordinador para explicar la dinámica del juego, se dirigirá a uno de los miembros preguntándole: "¿Cómo se llaman tus vecinos? ¿Te gustan tus vecinos?" *El preguntado tendrá que responder el nombre de los que están sentados a su lado, de forma que si no responde correctamente pasará a ocupar el lugar del centro. En caso de responder correctamente* ("mis vecinos se llaman Isaac y Noelia", *por ejemplo) seguirá diciendo:* "sí, me gustan mis vecinos, pero también me gustaría que fueran Daniel y María José" *(haciendo referencia a otros dos miembros del grupo). En este momento, Daniel y María José tienen que ocupar los lugares de Isaac y Noelia, y también el que está en el centro tratará de situarse como vecino del que ha*

preguntado, por lo que Daniel o María José quedarán sin sitio y ocuparán el lugar del centro.

El que queda en centro, bien porque no haya acertado con el nombre de sus vecinos o porque se ha quedado sin sitio se dirigirá a otro miembro del grupo haciéndole las mismas preguntas ("¿Cómo se llaman tus vecinos? ¿Te gustan tus vecinos?") *continuando así la dinámica del juego*

VARIANTES.- Una vez que el niño responde y acierta con sus vecinos, en lugar de decir "sí, me gustan mis vecinos, pero también me gustaría que fueran Daniel y María José" *podría decir* "sí, me gustan mis vecinos, pero quiero conocer a más vecinos"*, momento en el que todos los miembros del grupo tendrían que cambiar de sitio, quedando en el centro el que no haya encontrado una silla libre.*



C) Rueda de entrevistas

Puede realizarse tanto en espacio interior como exterior, si bien es necesario que el número de componentes del grupo que realiza esta actividad sea superior a 10, ya que deben formar círculos concéntricos como veremos en el desarrollo. No requiere mucho tiempo y posibilita

el trato entre los miembros. Cuanto mayores sean quienes realizan esta actividad más jugo se obtendrá de la misma.

OBJETIVOS.- Que los miembros del grupo conozcan los nombres de sus compañeros y empiecen a tratarse.

MATERIALES NECESARIOS.- Ninguno.

EDAD.- a partir de 15 años, cualquiera.

DESARROLLO.- El grupo se divide en dos, formando círculos concéntricos uno frente a otro, viéndose las caras. De esta manera hemos formado parejas. Estas parejas se presentarán y hablarán entre ellos. Cuando el coordinador lo considere oportuno (recomiendo no más de dos minutos para que el juego sea lo más dinámico posible) realizará una señal (acústica o visual) con la que uno de los grupos se moverá un lugar a la derecha, formándose de esta manera nuevas parejas, y realizando la misma dinámica.

VARIANTES.- Posibilidad de exponer en común al resto del grupo la presentación de un compañero entre todos los que hayan tenido oportunidad de conversar con él.

OTRAS CONSIDERACIONES.- Recomendable para profesores que impartan cursos de no excesivo tiempo, para crear un ambiente relajado en clase.

D) La media carta

Es un juego muy sencillo y entretenido, recomendado para grupos muy grandes que no se conocen, como podrían ser convivencias con personas llegadas desde distintos lugares. Requiere un tiempo medio. Es indiferente realizarlo en espacio interior o exterior, pero este lugar debe ser lo suficientemente amplio como para que todos los que componen la dinámica puedan moverse con tranquilidad.

OBJETIVOS.- Que los miembros del grupo empiecen a conocer los nombres de sus compañeros.

MATERIALES NECESARIOS.- Baraja de cartas y tijeras.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- Comienza con el coordinador repartiendo a cada componente del juego la mitad de una carta, que previamente habrá sido cortada. Hay que tener en cuenta que deben repartirse mitades de cartas pares, por lo que el propio coordinador jugará o no si es necesario, en función de si el grupo es par o impar. Y repartirá estas medias cartas por orden, es decir, cuidando que haya repartido las dos mitades de una misma carta. Luego, cada miembro de este gran grupo podrá moverse libremente en búsqueda de su pareja, es decir, de la otra mitad de la carta. Cuando las personas con las dos mitades se encuentren tendrán que presentarse y entablar una conversación, volviendo al lugar de origen donde se repartieron las mitades de cartas, pero esta vez, sentados uno junto a otro. Una vez que han vuelto todas

las parejas, se realizará una presentación del compañero al resto de miembros del grupo y viceversa.





VARIANTES.- Si el grupo no es tan grande, peden repartirse números, de forma que se tengan que encontrar los mismo números, o bien mitades de fotos.



E) Presentación periodística

Es un sencillo juego que nos ayudará a los que realicemos más adelante con nuestro grupo, cuando nos adentremos en técnicas de conocimiento, debates,... ya que interpretamos un personaje. Somos periodistas, y queremos conocer a nuestros compañeros preguntándole sobre su vida y aspectos personales. Puede resultar muy divertido por el ingenio de los miembros del grupo, y puede realizarse en cualquier

espacio, ya sea interior o exterior. Lo ideal es que, al menos, participen 10 personas.

OBJETIVOS.- Que los miembros del grupo conozcan los nombres de sus compañeros.

MATERIALES NECESARIOS.- Papel y bolígrafos, tantos como componentes del grupo que realicen la actividad.

EDAD.- Cualquiera, pero es más adecuado a partir de los 14 años.

DESARROLLO.- Los componentes del juego se sitúan por parejas, y van a realizarle una entrevista a su compañero, como si de un periodista se tratase. Por ello llevan papel y bolígrafo, a modo de libreta, e irán anotando las respuestas a las preguntas que le realice. Posibles preguntas: *¿Cómo te llamas? ¿De dónde eres? ¿Dónde vives? ¿Estudias o trabajas? ¿Dónde? ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?* ... Pero para parecer periodistas, y hacer la actividad más divertida se pueden hacer preguntas más comprometidas. Ambos deben realizar mutuamente la entrevista, para luego hacer una presentación de su compañero al resto de miembros del grupo. Y así con todos.

Dinámicas de integración

Son la herramienta a emplear por todo coordinador de grupo cuando persigue el objetivo de la unión del mismo. Igualmente se emplean en caso de conflictos, para que los miembros superen el problema y vuelvan a trabajar juntos.

Pero principalmente deben emplearse en las fases de nacimiento-crecimiento del grupo. Sirven para coger confianza, para relajar tensiones propias de miembros que apenas se conocen, para integrar a nuevos compañeros, o simplemente, para crear el ambiente adecuado de trabajo.

Persigue el objetivo principal de la cohesión del grupo, pero sin dejar de lado otros, como podrían ser:

- Fomentar relaciones de amistad entre los miembros del grupo en sus primeros momentos.
- Sacar a relucir los intereses del grupo y de cada uno de sus miembros en particular, información con la que el animador guiará al grupo en su quehacer diario.
- Crear buen ambiente en el grupo, en base a valores como la cooperación, confianza y participación de sus miembros.
- Generar auto confianza (tanto individual como de grupo) en todos los componentes del grupo.
- Trabajo en equipo.

A) terminar la historia

OBJETIVOS.- Fomentar trabajo en equipo, la creatividad y la participación.

MATERIALES NECESARIOS.- Sillas.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- El animador divide el grupo en equipos con el mismo número de personas, que habrán de reunirse en lugares distintos dentro del espacio (interior o exterior) en el que se desarrolla la dinámica. Luego empezará a contar una historia a los equipos, que tienen la misión de terminarla, en función del sentido final que quiera otorgarle el animador a la historia. El equipo que antes lo haga tendrá que exponerlo en común al resto del grupo.

La historia podría empezar: *"Una tarde unos amigos se reunieron para merendar, y uno de ellos propuso que se fueran juntos a disfrutar de unas vacaciones. Comenzaron a discutir sobre el destino y el precio del viaje. Entonces..."* En este momento el animador informa a los equipos que la historia debe tener un *final feliz*. Los equipos se reúnen y el que primero termine, expone. Finalmente, el animador irá preguntando a los componentes de los equipos que tal se han sentido con sus compañeros, si lo han conocido más, si coinciden en sus pensamientos, si podría extrapolarse el comportamiento del equipo al grupo.

VARIANTES.- La historia puede ser cualquiera que se invente el animador, así como los finales que proponga: feliz, triste, sorprendente, sin sentido,...

CONSIDERACIONES.- La dinámica puede repetirse en varias ocasiones, y el monitor debe hacer que expongan todos los equipos formados ante sus compañeros.





B) Gorila, Jirafa, Elefante

OBJETIVOS.- Crear buen ambiente en el grupo desde el juego.

MATERIALES NECESARIOS.- Ninguno.

EDAD.- Cualquiera, pero al ser un poco infantil se hace divertido para los mayores.

DESARROLLO.- Todo el grupo se sitúa en círculo, menos uno que "la queda". Éste tendrá que ir situándose cara a cara con el resto de participantes, a los que les dirá "GORILA", o "JIRAFA", o "ELEFANTE". En este momento, tanto el que ha recibido esta señal como sus compañeros de izquierda y derecha tendrán que representar la figura del animal que corresponda. El que falle de los tres tendrá que pasar al centro. La reacción adecuada debe ser instantánea, o de lo contrario se considerará fallo y pasará al centro a tener que decir el nombre del animal al compañero que quiera. Y así sucesivamente. ¿Cómo se representan los animales?

ELEFANTE.- el del centro es la cara del elefante, y al escuchar este animal tendrá que situar los brazos en la cara simbolizando la trompa, y emitiendo su sonido. El de su izquierda se inclinará hacia la derecha hasta llegar a la cara del elefante como si fuera una oreja. Lo mismo el de su derecha pero en el sentido contrario.



- *<u>JIRAFA.-</u> el del dentro se mantendrá de pie, poniéndose los cuernos con los dedos, simbolizando el cuerpo de la jirafa. El de su izquierda se agachará de cara a la jirafa; lo mismo hará el de su derecha.*



- *GORILA.- el del centro es el mono, que se agachará en cuclillas, y con sus brazos hacia arriba se sujetará a la barra que forman sus compañeros con los brazos entrelazados. Estos se mantienen en pie.*



CONSIDERACIONES.- Hacer participar a todos los miembros del grupo, momento en que puede darse por finalizado el juego.



C) Amigo Secreto

OBJETIVOS.- Establecer relaciones entre los miembros del grupo.

MATERIALES NECESARIOS.- Una cesta y tarjetas con los nombres de los participantes.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- Los miembros vivirán una experiencia de integración. De la canasta sacarán la tarjeta que tendrá el nombre de su *"amigo secreto"*. En caso de sacar la tarjeta con su mismo nombre volverá a meterla en el cesto y sacar otra. Por supuesto, es fundamental que durante el tiempo que dura la dinámica los participantes no digan a nadie quien es su amigo secreto. Durante el tiempo de duración de la dinámica, que el animador debe dejar muy claro a los participantes, cada uno de ellos tendrá que relacionarse especialmente con su amigo secreto, sin decirle que es él, y así se comprobará la actitud de ambos, su forma de ser,... Una vez que se da por concluida la dinámica, los miembros se sientan en círculo, y uno de ellos acude voluntariamente al centro del mismo. Se le tapan los ojos, y debe acertar con su amigo secreto (que se pondrá detrás de él), para lo que tiene dos oportunidades. Ambos comentarán su experiencia ante los compañeros. A continuación, la persona identificada se tapa los ojos y debe reconocer a su amigo secreto. Y así sucesivamente.

CONSIDERACIONES.- Su duración depende del contexto en el que se mueva el grupo. Así podría ir desde un día (en convivencias de día o

aperturas del curso) hasta un mes (en grupos de reuniones constantes, o mismamente clases).



D) Calle, Avenida

OBJETIVOS.- Crear buen ambiente en el grupo desde el juego.

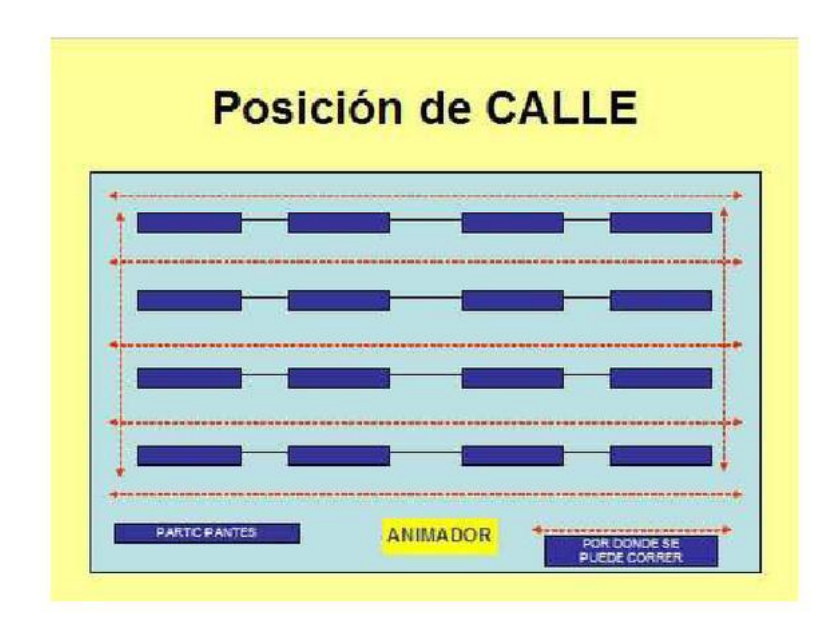
MATERIALES NECESARIOS.- Ninguno.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- Todos los miembros del grupo de dispondrán en varias filas con los brazos alargados, prácticamente rozando las manos del compañero. Todos menos dos, de los que uno tratará de coger al

otro, y éste evitar ser pillado. Pero para correr solo pueden hacerlo por la calle o la avenida, que vendrá marcada por la posición del resto de participantes. Si se sitúan de forma horizontal es que están representando una calle; si se sitúan de forma vertical están representando una avenida. Permanecerán quietos. Los dos que corren no pueden pasar bajo los brazos, y sólo corren en el sentido marcado por la calle o la avenida. El monitor se sitúa frente a todos e irá indicando si los participantes deben situarse en forma de calle o de avenida. La indicación la realizará al grito de ¡¡¡CALLE!!! o ¡¡¡AVENIDA!!! Este podrá cambiar cada vez que quiera a calle o avenida. En el momento que un participante coge al otro se para el juego y ocupan su lugar otros dos.

CONSIDERACIONES.- El encargado de dar la voz de calle o avenida (en primera instancia el animador) podría ser el que es cogido en el juego. Hacer participar a todos los miembros del grupo, momento en que puede darse por finalizado el juego.





E) Dinámica de la Cerilla

OBJETIVOS.- Establecer relaciones entre los miembros del grupo de forma distendida.

MATERIALES NECESARIOS.- Una caja de cerillas, papel y bolígrafo.

EDAD.- Cualquiera, adaptando el nivel del juego a las edades y el tipo de grupo en el que se realice la dinámica.

DESARROLLO.- El animador se prepara una serie de preguntas, que los participantes, sentados en círculo, tendrán que ir respondiendo. Estas preguntas podrían ser de tipo familiar y particular (*decir el nombre de sus padres, de sus hermanos, sus deportes preferidos,…*), para ser más comprometidas según vaya avanzando la confianza entre los miembros del grupo.

El animador hace una pregunta al primero de los participantes. Entonces, este se enciende una cerilla, que pasará a su compañero cuando responda a la pregunta, por lo que se exige rapidez.

CONSIDERACIONES.- El nivel de las preguntas debe ir en consonancia con el nivel del grupo.

Dinámicas de comunicación

A) Veo por tus ojos,

Dibujo por tus palabras

OBJETIVOS.- Facilitar la comunicación y el entendimiento entre los miembros del grupo.

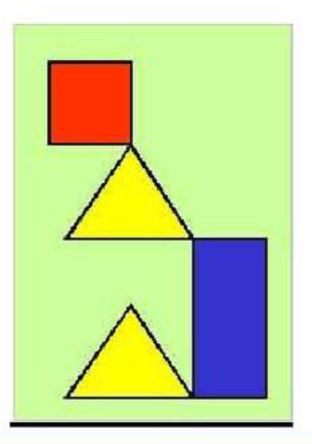
MATERIALES NECESARIOS.- Papel, y lápiz, tantos como participantes. Es conveniente contar con soportes en los que puedan apoyarse los miembros que dibujan.

EDAD.- Cualquiera

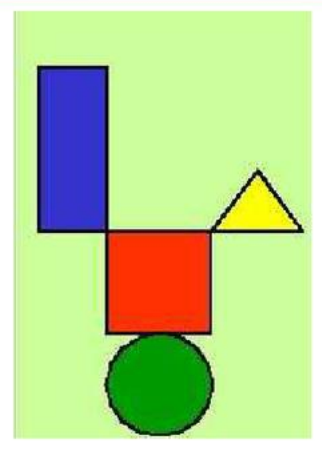
DESARROLLO.- El animador seleccionará a uno de los miembros del grupo, al que entregará una plantilla como las que se muestran en los siguientes gráficos. Este se pondrá de cara a sus compañeros, a los que explicará la composición de las figuras geométricas tal como aparecen en la plantilla. Tendrá que explicarse muy bien para ser entendido por sus compañeros. Una vez que todos los miembros completen el dibujo correctamente, otro miembro ocupará su lugar y recibirá una nueva plantilla del animador.

VARIANTES.- El animador puede preparar tantas plantillas como se le ocurra. Otra variante está en que los miembros compongan el dibujo con formas de cartón, papel o cartulina, que les permita probar más fácilmente la situación de las figuras.

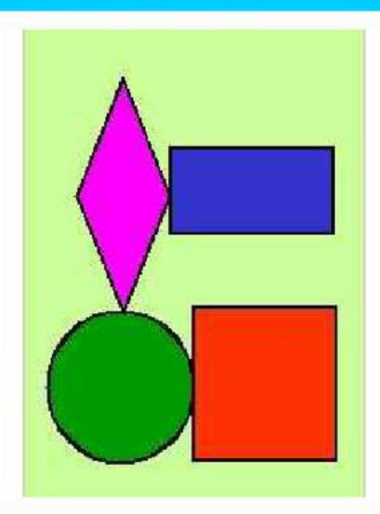
CONSIDERACIONES.- La opción de las formas de las figuras en algún soporte es interesante para grupos de edades pequeñas, a los que no deben complicarse las figuras ni la relación de estas. En este caso serían necesarios los materiales con los que se hagan las figuras, como podrían ser cartón, cartulina, papel de colores y tijeras. No alargar el juego.



Situar un cuadrado en primer lugar. A continuación, colocar un triángulo equilátero, el cual debe tocar con su vértice superior la esquina inferior derecha del cuadrado anterior. Luego, situar un rectángulo de forma vertical, que toca con el triángulo en la esquina inferior derecha de este con su esquina superior izquierda. Por último, colocar un triangulo equilátero que toque con su esquina inferior derecha la esquina inferior izquierda del rectángulo.



Situar un rectángulo de forma vertical. Luego, un cuadrado, que con su esquina superior izquierda toca al rectángulo en su esquina inferior derecha. A continuación, colocar un triángulo, que con su esquina inferior izquierda toca la esquina superior derecha del cuadrado anterior. Para terminar, situar un circulo, que debe tocar por su parte de arriba el centro del cuadrado que colocamos anteriormente por la parte inferior de éste.



Situar un rombo de forma vertical. A continuación, un rectángulo de forma horizontal, que toca con el rombo (por la parte derecha de este) por el centro de su lado izquierdo. La tercera figura es un circulo, que toca por su parte de arriba con la esquina inferior del rombo. Por último, colocar un cuadrado, que toca el circulo, por la parte derecha de este, en el centro de su lado izquierdo.

B) ¿Qqué opinas? ¿si o no?

OBJETIVOS.- Fomentar la participación espontánea de los miembros del grupo para concluir en debate.

MATERIALES NECESARIOS.- Un espacio (interno o externo), cinta para delimitarlo en dos partes.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- El espacio en el que se desarrolle el juego se dividirá en dos partes, como si de un campo de deportes se tratara. Para dividirlo marcamos una línea en el centro. Desde ahí, la parte de la derecha es la zona del *"SI"*, y la de la izquierda la del *"NO"*. En la línea delimitadora quedarán los indecisos. El juego consiste en estar o no de acuerdo con determinadas afirmaciones o preguntas de si o no que irá realizando el animador. Lo normal es comenzar con expresiones genéricas (*"Hoy está el día soleado"; "¿tienes el pelo rubio?"*), para ir encaminando estas expresiones hacia preguntas relacionadas con el tema que quiera que debatan los miembros del grupo. En el debate, donde el animador sólo moderará, los miembros expondrán sus opiniones desde la zona del terreno en la que se encuentren.

CONSIDERACIONES.- Las expresiones serán muy sencillas para niños de pequeña edad, para los que esta dinámica no se dirige al debate. El animador controla el tiempo del debate.



C) Debate por roles

OBJETIVOS.- Obtener opiniones profundas y documentadas.

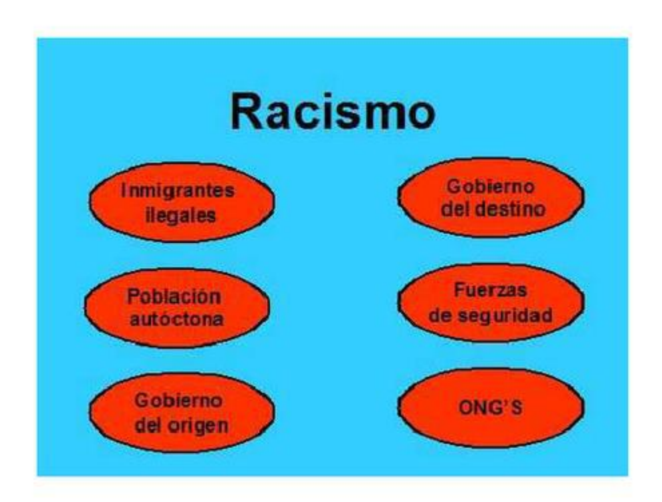
MATERIALES NECESARIOS.- Ninguno.

EDAD.- 13 años en adelante.

DESARROLLO.- El animador divide al grupo en pequeños grupos, a los que otorga roles distintos en función del tema a tratar. Los miembros tendrán unos 10 minutos para reunirse y luego asumirán el papel otorgado en una exposición en común en la que defenderán cada una de sus posturas.

VARIANTES.- Cualquier tema en los que distribuir roles.

CONSIDERACIONES.- Aunque un grupo no está de acuerdo con el rol que le ha sido otorgado tendrá que defenderlo ante el resto. Es muy útil esta dinámica para trabajar temas que preocupan a la sociedad, como el racismo, terrorismo, violencia en el deporte,... El animador controla el tiempo del debate.





D) Los avioncitos

OBJETIVOS.- Poner en común algunas conclusiones personales sobre un tema determinado.

MATERIALES NECESARIOS.- Papel y bolígrafos.



EDAD.- 13 años en adelante.

DESARROLLO.- Los miembros expresarán sus opiniones sobre el tema propuesto por el conductor de la dinámica en las alas de aviones de papel que tendrán que construir. Hecho esto, lo arrojarán hacia un compañero, que una vez que lo lea volverá a arrojarlo a otro. De esta manera todos los miembros conocerán las opiniones de sus compañeros de forma dinámica, sencilla y divertida.

CONSIDERACIONES.- Requiere no más de 15 minutos.

E) El acordeón

OBJETIVOS.- Conocer las opiniones de los miembros sobre un determinado tema.

MATERIALES NECESARIOS.- Papel y bolígrafos.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- Los componentes del grupo se sientan en círculo. Uno de ellos coge papel y bolígrafo y expresará en una o dos líneas su opinión sobre el tema que proponga el animador. Una vez que lo ha hecho, doblará el papel hacia delante por la línea imaginaria que se sitúa bajo lo último que ha escrito, y lo pasará a su compañero de al lado. Éste escribirá su opinión y también por la línea imaginaria que se sitúa bajo lo último que ha escrito doblará el papel, en este caso hacia atrás, y lo pasará al siguiente compañero. Así hasta que cada papel llegue al lugar desde el que partió.

CONSIDERACIONES.- Se emplea comúnmente para recoger las opiniones de los miembros del grupo sobre cada uno de los compañeros. Requiere no más de 15 minutos.



INDICE

DINAMICAS Y JUEGOS DE PRESENTACION

DINAMICAS

CORAZONES

Objetivo: Ejercicio rompe hielo al integrar un grupo nuevo
Participantes: para 40 personas.
Preparación: En 20 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante.
Reglas:
a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa
b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel
c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente
d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc.
e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias

PRESENTACIÓN PARA CONOCERSE Y APRENDERSE LOS NOMBRES

Reglas:
Se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre.
El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta.
Por ejemplo:
1. Yo soy Pablo y voy a llevar la música
2. Él es Pablo y va a llevar la música y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos.
3. Él es Pablo y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el pastel
Y Así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes.

IDENTIFICACIÓN CON UN ANIMAL

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos
Objetivo: Todas estas actividades ayudarán al grupo a conocerse e integrarse un poco más.
Material: Dibujos o recortes de revistas con figuras de animales. Se pegan en la pared para ambientar el lugar. Algunos letreros con frases como éstas: "Porfiado como mula", "Lento como tortuga", etc.
Desarrollo:
1.- El animador invita al grupo a observar los dibujos y letreros y comenta:
A veces asociamos a las personas con animales por su forma de actuar o su aspecto físico. Los animales pueden ayudarnos a describir un poco lo que somos nosotros.
Hoy queremos que cada uno piense en aquel animal con cuyas características se siente de alguna manera identificado.
2.- En un momento de silencio, cada uno piensa en el animal con el cual se identifica.
3.- Se reúnen en equipos si el grupo es muy numeroso. Aquí cada uno se presenta y

luego da a conocer el animal con el cual se siente identificado. Los demás aprovechan la ocasión para preguntar las razones por las que se sienten identificados con determinado animal.
4.-Juntos intentan identificar a personajes conocidos por todos con algún animal. También pueden intentarlo con algunos grupos o instituciones, incluso pueden hacerlo con el mismo grupo.
5.- También pueden realizar una pequeña competencia entre los equipos, elaborando la mayor cantidad de mensajes donde utilicen animales en lugar de palabras. En una reunión plenaria los equipos presentan sus mensajes y los demás tienen que descifrarlos.
Evaluación: Esto se puede hacer apoyándose en estas preguntas: ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que les resultó más sorprendente? ¿Qué descubrieron de sus amigos? ¿Qué podrían hacer para seguir integrándose?

LA MALETA CON SOMBREROS

Observación: Para realizar con chicos durante una convivencia. Material: Una maleta (Valija o bolso) - Sombreros, gorros, pañuelos, gorras, etc., en abundancia - Organización:
Se pone en medio de un cuarto, una maleta llena de sombreros y pañuelos para la cabeza. Reglas:
Cada participante, uno tras otro, sucesivamente, se acerca a la maleta, la abre y hace una presentación de su persona en función del sombrero o pañuelo que escoja. Con él se cubre la cabeza.
(El animador también debe hacer su presentación)
Lo que se espera
- Formar un grupo - Crear ambiente - Percibir los distintos caracteres de unos y otros.
Otros posibles usos:
Una posible variante es que, en el propio micro en que se dirigen a la convivencia, cada cual es invitado a presentar a su vecino de asiento: un detalle característico, un aspecto de su vestimenta, etc.
Es una estupenda y divertida manera de empezar a conocerse.
Algunas dificultades:
Procurar que todo el mundo se presente, ayudando especialmente a los más tímidos y defendiendo discretamente a los que suelen ser objeto de más burlas.
El animador nunca debe presentarse el primero.
Reflexión:
El animador deberá apuntar cuidadosamente la forma en que cada cual se expresa y se presenta ante los demás. En este juego, efectivamente, se manifiesta lo que cada uno quiere ser y la facilidad (o la torpeza) para expresarlo ante los demás, especialmente al comienzo de la adolescencia. Se manifiesta lo que cada uno es y lo que el grupo nos hace o nos obliga a ser.

JUEGO DE LAS TARJETAS

Objetivo:
- Facilitar la integración de los participantes - Calor Humano
- Memorizar los nombres.
Tiempo: 40 minutos
Lugar: Una sala grande para formar un círculo entre los participantes Materiales: 1 tarjeta de cartulina, (20x10cm) para cada participante. 1 marcador para cada participante. Alfileres para fijar la tarjeta en la ropa. 1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.
Estructura del Ejercicio:
- Distribución de los Materiales

- Explicación y llenado de las tarjetas
- Ejecución de la lectura.
- Realización del ejercicio de la memorización
- Descripción

Desarrollo:
Primera Etapa:
Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler.
El coordinador de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o su sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.
Ejemplo:
A
N
G enial
E ntusiasta
L
A migable
Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente. Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.
Segunda etapa:
Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.)
El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.
Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren.
El coordinador puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar - o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa - etc.

EL BINGO DE PRESENTACIÓN

- El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador.
- Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.
- Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos. El ejercicio se puede realizar varias veces.

LA PELOTA PREGUNTONA

· El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.
· Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una seña del animador, se detiene el ejercicio.
· La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.
· El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso

de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.
Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta.
Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente.
El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.
Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María",
María responde "Maria llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc.
El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

LOS REFRANES

Objetivo: Presentación y Animación
Materiales: Tarjetas en las que previamente se han escrito fragmentos populares; es decir, que cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.
Desarrollo: Esta dinámica se usa en combinación con la presentación por parejas. Se reparten las tarjetas entre los asistentes y se les pide que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán; de esta manera, se van formando las parejas que intercambiarán la información a utilizar en la presentación.

LOS NOMBRES COMPLETOS

Objetivo: Presentación, ambientación.
Materiales: Tarjetas, Alfileres.
Desarrollo: Unos doce participantes forman un circulo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.
Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, de prenda.
El ejercicio continua hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

BAILE DE PRESENTACION

Objetivo: Conocerse a partir de actividades afines, objetivos comunes o intereses específicos.
Materiales:
- Una hoja de papel para cada participante.
- Lápices.
- Alfileres o Maskin tape.
- Algo para hacer ruido: radio, cassetes, tambor o un par de cucharas.

Desarrollo:
Se plantea una pregunta especifica, como por ejemplo: ¿ Qué es lo que más le gusta del trabajo que realiza?, la respuesta debe ser breve, por ejemplo: "preparar el terreno para la siembra";, otro: "que estoy en contacto con la gente", otro: "que me permite ser creativo", etc.
En el papel cada uno escribe su nombre y la respuesta a la pregunta que se dio y se prende con alfileres en el pecho o en la espalda.
Se pone la música y al ritmo de ésta se baila, dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias.
Conforme se van encontrando compañeros con respuestas a fines se van cogiendo del brazo y se continua bailando y buscando nuevos compañeros que puedan integrar al grupo.
Cuando la música para, se ve cuántos grupos se han formados; si hay muchas personas solas, se da segunda oportunidad para que todos encuentren a su grupo.
Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, se para la música. Se da un corto tiempo para que intercambien entre sí él porque de las respuestas de sus tarjetas; luego el grupo expone al plenario sobre la base de que afinidad que se conformo, cual es la idea del grupo, porque eso es lo que más les gusta de su trabajo,)

CANASTA REVUELTA

Objetivo: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.
En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡ Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda . Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.
En el momento que se diga ¡Canasta revuelta !, todos cambiarán de asiento.(El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

EL AMIGO SECRETO

Objetivo: Crear un clima de compañerismo e integración.
Material : Papeles pequeños.
Desarrollo: El primer día del taller o curso, se le pide a los participantes que cada uno de ellos escriba en un papel su nombre , a que se dedica y alguna característica personal (como cosas que le gustan, etc.) Una vez que todos los participantes hayan escrito su nombre se ponen en una bolsa o algo similar y se mezclan todos los papeles; luego cada persona saca un papelito a la suerte, sin mostrarlo a nadie; el nombre que esta escrito corresponde al que va a ser su "amigo secreto".
Una vez que todos tengan a su amigo secreto, se explica que durante el tiempo que vamos a trabajar juntos debemos comunicarnos con el amigos secreto de tal forma que este no nos reconozca. Que el sentido de esta comunicación es levantar el animo de una manera simpática y fraternal, hacer bromas, (siempre y cuando estas no vayan a perjudicar a ninguna persona)

reconocer sus aportes, hacer críticas constructivas , etc.
Estos implica que vamos a observar a nuestro amigo secreto y todos los días debemos comunicarnos con él, (por lo menos una vez) , enviándole alguna carta o algún obsequio (lo que la imaginación de cada cual le sugiera).
Para hacer llegar nuestro mensaje al amigo secreto, lo enviamos con otro compañero del taller , o lo colocamos en algún sitio especifico en que sepamos que el compañero lo va a encontrar; nadie debe delatar quien es el amigo secreto.
El ultimo día del taller se descubre los amigos secretos. A la suerte, pasa algún compañero y dicen quien cree él que es su amigo secreto, y por que ; luego se descubre si acertó o no y el verdadero amigo secreto se manifiesta y luego a él le toca descubrir a su amigo secreto y así sucesivamente hasta que todos hayan encontrado el suyo.

JUEGOS

PELOTA CALIENTE

DEFINICIÓN
Consiste en presentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.
OBJETIVOS
Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 8 años.
MATERIAL
Una pelota u otro objeto para lanzar.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.
DESARROLLO
En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:
El nombre con el que le gusta que la llamen.
su lugar de procedencia.
algunos gustos.
algunos deseos.
Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.

QUIEN CALLA PAGA

DEFINICIÓN
Consiste en decir el nombre o algún dato identificativo de algún participante antes de que te toquen.
OBJETIVOS
Aprender los nombres o algún dato identificativo. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 8 años.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de inicial el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión.
DESARROLLO

6 participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del circulo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.
NOTAS
Variantes:
el nombre con el que le gusta que la llamen.
su lugar de procedencia.
algunos gustos.
algunos deseos.

EL ESPEJO
DEFINICIÓN
Consiste en imitar las acciones del compañero/a.
OBJETIVOS
Percibir la imagen que damos a los demás. Conocimiento del esquema y de la imagen corporal interna y externa.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 6 años.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Debe hacerse lentamente en un principio para que nuestro compañero pueda imitarnos. Intentar que los movimientos sean lo más iguales posibles.
DESARROLLO
Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.
VARIANTES
Hacerlo a distancia.

ME PICA
DEFINICIÓN
Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir como se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.
OBJETIVOS
Aprender los nombres, presentación y distensión.
PARTICIPANTES
Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar. La edad es indiferente.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.
DESARROLLO
Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.
EVALUACIÓN
Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio

o no

TIERRA

DEFINICIÓN
Consiste en que el grupo diga el nombre del que recibe la pelota.
OBJETIVOS
Aprender los nombres de los componentes del grupo. Estimular la precisión en los envíos, lo cual implica que se desarrolle o potencie la capacidad física y la coordinación óculo-manual.
PARTICIPANTES
Se recomienda que los grupos sean pequeños, que oscilen entre los 7 u 8 miembros. La edad apropiada para realizar este juego es a partir de los 4 años.
MATERIAL
Espacios libres sin obstáculo y una pelota u otro objeto para lanzar.
DESARROLLO
1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.
2. Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.
3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas... y decirle al grupo cual es su nombre.
4. Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.
EVALUACIÓN
Se evaluarán los siguientes aspectos:
Capacidad de memorización.
Los reflejos que posea el individuo.
El grado de participación del alumnado.
Valoración de la actividad realizada por el docente y el discente en la puesta.
VARIANTES
Para Infantil y Primer y Segundo ciclo de Primaria se aconseja realizar la actividad tal y como está. Para el Tercer ciclo de Primaria, las modificaciones que podemos realizar son, en cuanto a lo que tienen que decir en voz alta, en vez de pedirles que digan el nombre, pedirles que digan una cualidad de esa persona. A los de Secundaria se les puede pedir que digan tanto un defecto como una cualidad de la persona a la que va destinada el balón, además de su nombre.

EL PROTOCOLO

DEFINICIÓN
En subgrupos cada uno tiene que pensar en una forma de saludo y por grupos tienen que representar ese saludo.
OBJETIVOS
Enseñar a trabajar en equipo. Conseguir individuos socialmente eficaces.
PARTICIPANTES
Cualquier edad, y número indefinido.
MATERIAL
No precisa material alguno.
CONSIGNAS
Todos los miembros de los subgrupos han de saber su forma de saludo, y todos han de

respetar los turnos de representación.
DESARROLLO
El primer paso consistirá en dividir el grupo en subgrupos. Cada subgrupo tendrá el mismo número de integrantes. Se dejará un máximo de diez minutos para que todos los subgrupos piensen e inventen el saludo a representar. Y finalmente cada subgrupo representará su saludo, y practicarán su saludo con los otros subgrupos.
EVALUACIÓN
Bastará con que cada miembro del subgrupo se relacione con los demás practicando su saludo inventado.
VARIANTES
No se dividen en subgrupos, sino individualmente, dependerá del número de miembros que constituyan el grupo principal, esto es menos aconsejable porque es menos favorecedor de la socialización.

TELARAÑA

DEFINICIÓN
Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre o ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.
OBJETIVOS
Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 4 años.
MATERIAL
Una bola de estambre o ovillo de lana para lanzar.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Debe hacerse lo más rápido posible
DESARROLLO
Todas las personas formaran un circulo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre o ovillo de lana y lanzara el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al ultimo participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.

LAS INICIALES

DEFINICIÓN
Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades,...
OBJETIVOS
Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres. Conocer el lenguaje.
PARTICIPANTES
A partir de los 8 años.
CONSIGNAS
Respetar los turnos y levantarse al hablar. Hay que procurar que no se copien.
DESARROLLO
Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan los Pokémon. "P" es la inicial del nombre y con ella se

construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.
EVALUACIÓN
Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.

EL NOMBRE KILOMÉTRICO

DEFINICIÓN
Consiste en auto presentarse al tiempo que se trata de recordar el nombre de todos los del grupo.
OBJETIVOS
Aprender los nombres y empezar a tomar contacto con el grupo.
PARTICIPANTES
A partir de los 8 años.
CONSIGNAS
Se debe atender y respetar el turno. No es necesario que se haga rápidamente; dependerá de la edad.
DESARROLLO
Sentados en círculo, un componente del grupo comienza diciendo su nombre (o como quiere que le llamen). El siguiente a su izquierda (siguiendo el movimiento de las agujas del reloj) debe decir: 1.El nombre de su compañero anterior 2.Su propio nombre. El tercer componente, por orden, dirá el nombre del primero, del segundo y el suyo. Y así, sucesivamente, hasta llegar al monitor o educador que será el último y el encargado de repetir todos los nombres seguidos. Ejemplo: Yo soy Luis... Él es Luis, yo soy Juan... Luis, Juan y yo Elena... Luis, Juan, Elena y Víctor...
EVALUACIÓN
Para comprobar la eficacia del juego hay dos opciones:
Volver a jugar empezando por otro punto distinto al inicial.
Probar otro juego distinto de presentación.

CENTRIFUGADORA

DEFINICIÓN
Dar vueltas con un paracaídas.
OBJETIVOS
Favorecer la cooperación en grupo.
PARTICIPANTES
A partir de los 7 años.
MATERIALES
Un paracaídas.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Todos sentados cogidos de un asa del paracaídas.
DESARROLLO
El que empieza el juego se tira hacia atrás y derecha sin soltar del asa. Los demás le imitan siguiendo el movimiento (de forma correlativa uno por uno), como si fuera una ola. Se consigue un movimiento circular ondulante.
EVALUACIÓN
Si se consigue el movimiento de forma uniforme.
VARIANTES
En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.

ALGO DE TI

DEFINICIÓN

Los participantes hacen preguntas con las letras de un nombre
OBJETIVOS
Conocer información específica diversa de los participantes
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 10 años, en parejas.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Prestar atención a la información dada y respetar las respuestas de los demás.
DESARROLLO
El grupo es subdividido en parejas. Cada persona en la pareja dice o escribe su nombre en una hoja de papel. Con las letras de su nombre la otra persona debe formular cualquier tipo de pregunta (puede depender de la situación). En las preguntas cualquiera de sus palabras debe empezar por la letra correspondiente del nombre, desde la primera hasta la última. Cuando una persona haya terminado empieza la siguiente. Por ejemplo: CRIS ¿Te gustan los Caramelos? ¿Qué te hace Reír? ¿Hablas algún otro Idioma? ¿Qué te gusta de esta Sociedad?
EVALUACIÓN
Cuando las parejas hayan terminado, cada persona presenta al grupo a su compañero comentando las respuestas a las preguntas que se hicieron.

GESTO PARANOICO
DEFINICIÓN
Crear e imitar gestos. Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. A continuación el siguiente tiene que decir como se llamaba al anterior, y repetir su gesto. Él también dice su nombre y realizar un gesto distinto y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y sus gestos.
OBJETIVOS
Conocer a los demás miembros del grupo. Desarrollar la memoria, tanto oral como gestual
Aprender a respetar el turno y a escuchar.
PARTICIPANTES
Mientras más componentes participen, más divertido y difícil. La edad es a partir de 4 años
CONSIGNAS DE PARTIDA
Hay que respetar el orden. Debemos repetir el nombre y gesto de todos los anteriores y añadir el nuestro. Tenemos que intentar no repetir y ser originales.
DESARROLLO
Se colocan en círculo, con cierta separación unos de otros y a ser posible, de pie. El primero dice su nombre y hace un gesto y el siguiente debe repetirlos ambos y añadir su nombre y su gesto. El tercero repetirá el nombre y gesto de los dos anteriores y añadirá el suyo.
EVALUACIÓN
Bastará con que se vayan repitiendo los nombres y gestos, aunque sea con ayuda de los compañeros
VARIANTE
Todo el grupo en círculo. Una persona comienza diciendo su nombre acompañado de un gesto, saltos, saludo, baile, etc. y todos lo repiten, así sucesivamente hasta que todos han dicho su nombre con su gesto y todo el grupo lo ha ido repitiendo.
La variante la envía Mª Carmen del Barrio y le llama "repetimos gestos".
Otra variante es "me pica".

EL ABOGADO
DEFINICIÓN

El coordinador pregunta datos básicos y responde el compañero del al lado (abogado).
OBJETIVOS
Conocer a las personas dentro de un determinado grupo
PARTICIPANTES
La edad de los participantes puede ser de los 8 años en adelante. El número de participantes puede ser variado, con preferencia de 10 personas o 30.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Solo es importante que se mantengan dentro de la ronda o turno
DESARROLLO
Consiste colocar en una ronda personas que pueden ser entre 10 a 30 o más, entonces empezando de un extremo la persona siguiente va a ser su abogado y así sucesivamente, entonces el coordinador pregunta algo a una persona (su nombre o edad) y el que responde es su abogado.

BUSCANDO PAREJA

DEFINICIÓN
El animador reparte entre el grupo diferentes objetos (caramelos, piezas geométricas..) Cada persona debe buscar a su pareja y presentarse.
OBJETIVOS
Favorecer el primer contacto entre los miembros de un grupo nuevo
Romper el hielo
PARTICIPANTES
Indiferente
MATERIAL
Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas...)
CONSIGNAS DE PARTIDA
Cada persona va a coger un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.
DESARROLLO
El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar.
Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, que le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.
Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.

EL BOLÍGRAFO LOCO

DEFINICIÓN
Se hace girar un bolígrafo y hacia quién apunte debe decir el nombre y alguna característica de un compañero
OBJETIVOS
Conocimiento de los nombres del grupo y de alguna característica personal.
PARTICIPANTES
A partir de los 8 años. El número es ilimitado
CONSIGNAS DE PARTIDA
En la primera vuelta, cada participante dice su nombre y una cualidad suya que le parezca determinante.
Debe tratarse de cualidades positivas de un mismo. Se dice en pocas palabras. Es preferible que no se puedan repetir lar personas de las que se hable.
DESARROLLO

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.
DESARROLLO
La evaluación será positiva si los participantes han retenido algunos nombres y características del resto de compañeros/as.

PAREJAS

DEFINICIÓN
Se busca a un compañero según la pareja de famosos que nos toco.
OBJETIVOS
Conocer a las personas dentro de un determinado grupo
PARTICIPANTES
La edad de los participantes puede ser de los 6 años en adelante.
MATERIAL
Papel y bolígrafo.
DESARROLLO
Consiste dar en un papel el nombre de alguna parea famosa (ejemplo: el gordo y el flaco) y entregarlo a cada uno del grupo. Después deben encontrar a alguien del grupo para que les ayude a presentar la pareja del papel.

JUEGOS RECREATIVOS

AGENTES SECRETOS

Objetivo:
I. Analizar el proceso de percibir mensajes no-verbales.
II. Reforzar el aprendizaje de conocimientos adquiridos.
III. Actividad recreativa para los grupos
Tamaño de Grupo: Ilimitado
Tiempo Requerido: 60 minutos
Material:
I. Papel y lápiz para cada participante.
II. Una pelota.
III. Un pañuelo por jugador.
Lugar: Salón amplio y bien iluminado.
Desarrollo:
I. El instructor presenta el ejercicio y forma subgrupos.
II. Los equipos están formados de tal manera que se pueda ver perfectamente a todo el mundo. Los jugadores se hayan sentados.
III. El instructor explica que unos bandos rivales de agentes secretos intentan descubrir el misterio de las identidades de los espías.
Un sabio ha puesto a punto de ingenio esférico y cósmico (el detector - la pelota) que reduce a la impotencia a un agente secreto tan pronto como este ultimo ha sido identificado.
IV. Se echa a la suerte para determinar el equipo que iniciara el juego.
V. Uno de los jugadores del equipo designado toma la pelota y se dirige hacia un equipo de su elección, deteniéndose frente al que interpela a su jefe, poseedor de la lista de apodos de sus compañeros de equipo.
VI. Le pregunta ¿A quien tengo que lanzar el detector?.
VII. El jefe, después de haber consultado su lista pronuncia un apodo cualquiera, detentado por uno de sus compañeros o por... el mismo.
VIII. El jugador lanza entonces el detector en dirección a uno de los agentes secretos. Este ultimo esta obligado siempre a recibir la pelota.
IX. Si la elección ha sido acertada y el jugador a adivinado correctamente, el agente secreto queda neutralizado por el detector. En tal supuesto, se quita el pañuelo que lleva colocado alrededor del cuello o toma una postura característica que indica que ha sido eliminado. Pero el agente secreto neutralizado continua ayudando a su equipo.
X. Los demás jugadores, como es lógico, anotan los resultados de la operación y apuntan que Carlos no es "Corazón de León" y que Martha no es "Z 413". De esta suerte, poco a poco, las presunciones se concretan y pueden efectuarse elecciones con crecientes posibilidades de éxito.
XI. Cualquier jugador tiene plena libertad para adelantarse hacia un equipo y no dirigirse al jefe para saber a quien lanzara la pelota-detector. En efecto, puede anunciar: Lanzo a......"Toro Sentado". Y arroja la pelota hacia el jugador que cree que realmente es "Toro Sentado".
XII. Si el jugador se equivoca (cosa que ocurre muchas veces), regresa a su sitio. Entonces será el jugador que haya recibido la pelota quien tendrá derecho a levantarse y adelantarse hacia otro equipo para intentar descubrir a un agente secreto del mismo.
XIII. Gana el equipo que logra eliminar a todos los agentes secretos de los otros equipos.
VARIACIONES: En el caso de utilizar este ejercicio para reforzar el aprendizaje, es necesario manejar como "apodos" los conceptos y quien arroja la pelota tendrá que

dar la definición del concepto. Por ejemplo: El que lanza la pelota dice: "La capital del estado de Nuevo León" y se la envía a una persona que tiene el "apodo" de Monterrey.
Evaluación: En sesión plenaria se comenta la vivencia.

COMPETENCIA DIVERTIDA

Material: 1 hoja con cuestionario para cada participante, 1 lápiz
Dirigida: a niños.
Reglas: Se distribuye en una hoja las siguientes preguntas a cada participante.
Se tiene 4 minutos para contestar.
1.Comienza por conseguir el nombre y la firma de la persona que está más cerca de ti.
2.Consigue la firma o nombre de la persona con la más bella sonrisa.
3.Ahora consigue el nombre o la firma de la persona con los ojos más bellos.
4.No te pierdas la oportunidad de conseguir el nombre de la persona con el cabello más corto.
5.Cuenta hasta Diez y consigue la firma de la persona que pese más.
6.Busca la firma de una persona que tenga alguna prenda azul.
7.Has que firme las persona que a tu juicio sea más simpático.
8.Consigue la firma o nombre de la persona más bella o sexy.
9.Ahora consigue el nombre o la firma de la persona que pese menos.10.Ahora pon tu firma y grita ya termine. Al final se hace un plenario, para ver el ganador de cada pregunta.
La pueden modificar y con su ingenio puede ser mas divertida.
DESCUBRE EL DIRECTOR
Organización: Todas las personas se sientan en un circulo.
Tamaño de Grupo: indefinido
Material: ninguno.
Lugar: puede realizarse al aire libre o en un salón.
Desarrollo:
- Una vez que están colocados en el circulo, todos los participantes se sientan, se escogen entre los jugadores el que será el director de la orquesta, este deberá cambiar en el momento oportuno, de instrumento, debiendo todos los participantes imitarlo.
Al iniciar el juego se designara una persona que saldrá del salón para que se nombre el director, siendo este quien debe descubrir quien ordena el cambio de instrumentos al regresar al salón y observar a todos los músicos.
En cuanto se ponen de acuerdo en la designación del director, comienza el juego tocando el instrumento que el director indique.
Al ser descubierto el director, será este quien salga y nuevamente se pondrán de acuerdo para designar al director

EL CARTERO

Material: 1 silla para cada participante
Organización:- Los jugadores se colocan sentados en sus respectivas --sillas en circulo, el que inicia el juego carece de asiento.
Reglas: El jugador que esta de pie inicia el juego numerando a los participantes, acto seguido, cita a tres o cuatro diciendo:
HAY CARTA PARA LOS NUMEROS X, X, X, y X (puede del color de las prendas de vestir u objetos, por ejemplo Hay carta para los que vienen vestidos de color azul, etc) Los nombrados tiene que correr hacia el centro del circulo en cuanto al cartero dice: "CORRESPONDENCIA ENTRECADA", todos trataran de volver a sus asientos; como el que inicio el juego carecía de asiento, uno se quedara sin sentarse y tomara el lugar del Cartero, así se continua el juego.

EL FOSFORO

Reglas:
Se forma un circulo con los jugadores sentados o de pie. El director o el que inicia el juego, enciende un fósforo de cocina y lo pasa a los compañeros que están en el circulo, sentados uno junto a otro, diciéndole:
ENCENDIDO LO RECIBO.
ENCENDIDO TE LO DOY.
Esto tiene que ser con la rapidez que se pueda para no entregar apagado el fósforo, al que esto le pase, tendrá que pagar una prenda que posteriormente deberá realizar.
El juego puede durar hasta que se terminen tres o cuatro fósforos o según el animo de los participantes. Al terminar se deberán realizar las prendas elegidas, a todos o individual.

EL GATO.

Reglas:
- Los jugadores se sientan en circulo, excepto uno que la hace de gato. Al iniciarse el juego, el gato esta en el centro del circulo dando brinquitos como gato, hasta ponerse al frente de uno de los jugadores del círculo, lanzando maullidos lastimeros y una serie de gestos tratando de hacer reír a los compañeros.
- Los jugadores o jugador, ante quien se ha colocado el gato, tiene que decir tres veces " POBRE GATO" y pasarle la mano por la cabeza como a los gatos.
- Si algún jugador se ríe, paga prenda y pasa a ocupar el lugar del que la hace de gato.
- Puede durar el tiempo que se quiera hasta que no pierda el animo de los jugadores.

EL GRITO EN LA SELVA

Material: Papeletas con el nombre de animales machos; otras papeletas con las mismas animales hembras, y otros con el nombre de la cría de estos. Por ejemplo, Gallo - gallina - pollito; caballo, yegua, potro...
Disposición: Todos (sin equipos) se ponen en circulo, de pie o sentados.
Reglas: Todos los jugadores reciben del guía una papeleta en secreto y no deben abrirla hasta que se les indique. El guía cuenta una pequeña historia en que los animales de un zoológico se salen de sus respectivas jaulas, se confunden y después tratan de encontrar su respectiva familia, originando una bulla tremenda.
Al final de la historia, el guía ordena que todos abran sus papeletas y empiecen a emitir el grito característico del animal que les ha tocado, para ubicar así a los demás miembros de su familia. No bien se ubican, se sientan juntos. Es importante recordar que los animales no hablan ni saben leer (para mayor seguridad, recoger los papeles).
Valor: Emoción, alegría, expresión corporal.

LA DILIGENCIA

Desarrollo:
Los jugadores están sentados en su silla, a cada uno se le da el nombre de una de las partes de la diligencia: la rueda derecha o izquierda, el eje, los asientos, la puerta, el arnés, los caballos, el freno, el cochero, los pasajeros, el equipaje, el estribo, etc
Uno de los jugadores empieza a hacer un relato acerca de la diligencia, trayendo a cuenta todos los objetos relacionados en ella. A cada cosa que se mencione, el jugador (o jugadores) que la representen se ponen de pie y corren alrededor de sus sillas.
En un momento dado de su relato, el jugador que los está refiriendo exclama: Diligencia y todos deben levantarse de sus asientos e ir a ocupar otros diferentes.
El relator trata de ganar un asiento en la revuelta, quedando por lo tanto otro jugador que empiece a hacer un nuevo relato.

DINAMICAS VARIAS

DIBUJANDO A CIEGAS

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.
Material: Una bolsa de papel o tela por equipo; se le puede pintar un rostro triste por ambos lados - Un papelógrafo y un plumón para cada equipo.
Desarrollo:
1.- El animador invita al grupo a formar espontáneamente equipos de seis personas. Se ponen un nombre para identificarse. 2.- Escuchan la explicación de la dinámica: Todos los integrantes de cada equipo participarán por turno, dibujando con la vista tapada. Cada dibujante agregará otros elementos a los dibujados anteriormente, según lo que indique el animador. Mientras participa el primer voluntario, su equipo puede orientarlo con aplausos. Cuando dibuje en el lugar correcto, los golpes serán fuertes. Si está equivocado, los golpes serán más débiles. Los equipos contrarios pueden estorbar la ayuda con silbidos o tarareando una canción.
3.- El primer dibujante se cubre con la bolsa de papel o tela oscura y comienza a dibujar lo que le señala el animador. Una casa con dos ventanas y una puerta. Entrega la bolsa de papel o tela al segundo participante.
Segundo: un árbol junto a la casa.
Tercero: el sol sobre la casa.
Cuarto: una vaca en el jardín de la casa.
Quinto: la cordillera detrás de la casa.
Sexto: el papá, la mamá y su hijo caminando hacia la casa.
4.- Participa el equipo número 2. Lo hace de la misma manera que el anterior. La dinámica continúa igual hasta que intervienen todos los equipos. El motivo que se dibuja es siempre el mismo. Al final se comparan los papelógrafos. Gana el equipo cuyo dibujo es el mejor logrado.
Evaluación: ¿Cómo se sintieron durante la experiencia? ¿Qué momento les resultó más difícil? ¿Qué descubrieron de los demás? ¿Sintieron el apoyo de su equipo? ¿Cómo podría relacionarse la dinámica con la vida de este grupo? ¿Cómo se sienten ahora?

Tareas con la comunidad
Objetivo: Reflexionar y llegar a compromisos concretos de servicios en la comunidad.
Reglas:
- Separarse en pequeños grupos y analizar ¿Qué necesidades, que retos y desafíos existen en nuestra comunidad?
- Realizar un plenario y puesta en común.
- Analizar cómo podemos, preparamos para afrontar estos retos
(el compromiso, sentido de misión, etc.)
- Asumir un compromiso y realizarlo.

ACENTUAR LO POSITIVO

Objetivo: Lograr que las personas puedan derribar las barreras impuestas por ellas mismas debido a que no les permiten tener un buen concepto propio; mejorar la imagen de ellas mismas mediante el intercambio de comentarios y cualidades personales.
Tamaño de Grupo: 20 participantes
Tiempo Requerido: 10 minutos. Material: Ninguno Lugar: Un salón amplio que permita a los participantes estar sentados y comentar.
Desarrollo:
I. Muchos hemos crecido con la idea de que no es "correcto" el auto elogio o, para el

caso, elogiar a otros. Con este ejercicio se intenta cambiar esa actitud al hacer que equipos de dos personas compartan algunas cualidades personales entre ellos. En este ejercicio, cada persona le da a su compañero la respuesta a una, dos o las tres dimensiones siguientes sugeridas:
Dos atributos físicos que me agradan de mí mismo.
Dos cualidades de personalidad que me agradan de mí mismo.
Una capacidad o pericia que me agradan de mí mismo.
II. Explique que cada comentario debe ser positivo. No se permiten comentarios negativos. (Dado que la mayor parte de las personas no ha experimentado este encuentro positivo, quizás necesiten un ligero empujón de parte de usted para que puedan iniciar el ejercicio).
Evaluación: Se les aplicara unas preguntas para su reflexión:
Cuantos de ustedes, al hacer el trabajo asignado, se sonrió ligeramente, miró a su compañero y le dijo, "Tú primero"?
Fue difícil señalar una cualidad al iniciar el ejercicio?
Cómo considera ahora el ejercicio?

¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE !

Objetivo: Animación, Concentración.
Desarrollo:
Todos sentados en circulo. El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse.
Cuando alguien (no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.
El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente.
El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad; si no lo hace, también pierde.

EL BUM

Objetivo: Animación, Concentración.
Desarrollo: Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a enumerarse en voz alta y que todos a los que les toque un múltiplo de tres(3- 6- 9- 12, etc.) o un número que termina en tres(13- 23- 33, etc.) debe decir ¡BUM! en lugar del número; el que sigue debe continuar la numeración. Ejemplo: se empieza, UNO, el siguiente DOS, al que le corresponde decir TRES dice BUM, el siguiente dice CUATRO, etc.
Pierde el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO.
La numeración debe irse diciendo rápidamente; si un compañero se tarda mucho también queda descalificado. (5 segundos máximo).
Los dos últimos jugadores son los que ganan.
El juego puede puede hacerse más complejo utilizando múltiplos de números mayores, o combinando múltiplos de tres con múltiplos de cinco por ejemplo.

ESTO ME RECUERDA

Objetivo: Animación, Concentración.
Desarrollo:
Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El resto de los participantes manifiesta lo que a cada uno de ellos, eso les hace recordar

espontáneamente. Ejemplo: "pensé en una gallina", otro "eso me recuerda...huevos"etc.
-Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego.

COLA DE VACA

Objetivo: Animación
Desarrollo: Sentados en circulo, el coordinador se queda en el centro y empieza haciendo una pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre "la cola de vaca". Todos el grupo puede reírse , menos el que está respondiendo . Si se ríe , pasa al centro y da una prenda.
Si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar da una prenda.

DINAMICAS DE VALORES

EL ÁRBOL SOCIAL

Objetivo:
I. Ofrecer una forma creativa y accesible de apropiarse, utilizar y manejar, un modelo de interpretación estructural de un grupo y de la sociedad.
II. Lograr que se entienda a un grupo y la sociedad como un todo, diferenciando 3 niveles. _ Ideológico _ Jurídico/político _ Económico
III. Reconocer la interrelación de estos tres niveles.
Tamaño de Grupo: 20 personas como mínimo.
Tiempo Requerido: 60 minutos aproximadamente
Material:
I. Pizarrón
II. Portafolio y marcadores.
Lugar:
Un lugar Amplio. Se puede utilizar el aula donde se desarrolla el curso.
Desarrollo:
I. Se comienza preguntando a los participantes:
¿Cuáles son las partes principales de cualquier árbol? Conforme van respondiendo se va dibujando, hasta tener la raíz, el tronco y el follaje del mismo. Después se les pregunta: ¿Qué funciones tienen estas partes (raíz, tronco y follaje) para el árbol?
II. En el momento que estén ampliamente descritas las partes de el árbol y sus funciones, se debe enfatizar que éste en un TODO, un sistema con vida, que necesita de la estrecha interrelación de sus partes, para garantizar su supervivencia. Un comentario que puede ayudar a esto es que ni un tronco, ni una raíz o el follaje solos, forman un árbol.
III. Habiendo resaltado al árbol como un sistema, se procede entonces a compararlo con la sociedad preguntando:
¿En la sociedad que elementos se asemejan o cumplirían las funciones señaladas para la raíz, el tronco y el follaje?
¿Si la raíz sirve al árbol para extraer del suelo las sustancias que lo alimentan, en la sociedad cómo extraemos de la naturaleza todo lo que necesitamos para vivir ?
¿Si el tronco le da fortaleza al árbol, en la sociedad qué o quienes simbolizan la fuerza y el poder entre las relaciones de los grupos y comunidades humanas?
¿Si el follaje cubre al árbol, lo protege y es por medio de las hojas o frutos que identificamos el tipo de árbol del que se trata, en la sociedad a través de que medios o elementos los seres humanos, se explican (descubren) justifican (protegen) o reproducen (encubren). La clase de relaciones que establecen entre ellos, y los frutos que generan esas relaciones?.
IV. En el desarrollo de la discusión sobre la ubicación de los distintos elementos de la realidad en el árbol, debe llegarse a bautizar a cada uno de los tres niveles del árbol. Al follaje se le nombrará nivel ideológico, donde se reproduce, encubre o descubre todo el sistema social. Al tronco se le llamará nivel político, donde el poder, toma forma organizativa, institucional y jurídica, a estos dos últimos niveles se les puede llamar también superestructura. A la raíz y todo lo contenido en ella, se le llamará nivel económico o infraestructura., donde se ubica todo el proceso de producción de bienes de una sociedad, su circulación, su distribución y su consumo.
V. Es importante saber sentir como Instructor, cuándo introducir los términos infraestructura y superestructura, ya que esto va a ayudar o va a confundir al grupo, esto dependerá del nivel de conocimiento que tengan del mismo.
VI. En sesión plenaria se analiza el ejercicio y el instructor obtienen comentarios finales.

SOCIODRAMA: CLASES DE GRUPOS

Oportunidad: Para una revisión.
Objetivo: Que se aprecie el sentido de colaboración y trabajo en equipo.
Motivación: En todo grupo humano se dan diversos tipos de actitudes que conviene estudiar para prevenir los daños que un mal grupo puede hacer en el conjunto'. (5')
Sociodrama:
Se divide el grupo en cuatro subgrupos y por suerte se les entrega una hoja con las características de cuatro grupos diferentes:
a. Grupo Cerrado: Características de 'rosca'; no dejan participar a otros.
Son individualistas, exclusivistas, egoístas. No admiten ninguna iniciativa que no venga de ellos. Son autosuficientes.
b. Grupo Cianuro: Todo lo miran con actitud de crítica destructiva.
Nada les parece bueno. Tiene envidia a lo de los demás. No colaboran en nada porque todo les parece sin importancia.
Lo difcil lo toman a juego. Tratan de disminuir lo bueno que ven en los otros.
c. Grupo Montón: Unidos sin ningún interés porque cada uno busca lo suyo.
Se sienten marginados; no se ayudan entre sí.
Nunca se ponen de acuerdo en nada. Aislados e indiferentes.
No se entusiasman por nada y no dan soluciones a nada.
Todo les parece complicado y difícil.
d. Grupo Integrado: Colaboración y amistad sincera.
Aceptan las iniciativas de otros.
No les interesa la competencia, sino ayudar.
Buscan el bien del grupo en general.
Están abiertos a los demás que quieran participar.
dinámicas de liderazgo

DECISIÓN GRUPAL

Oportunidad: Para entrenar a grupos en la toma de decisiones.
Objetivo: Descubrir las luchas de liderazgos y las agendas ocultas de tipo afectivo o ideológico que influyen en las decisiones de nombramientos. Material:
A continuación se encuentran los papeles que se entregan a la gente. ¡Sólo se les debe entregar un personaje e indicarles que no deben dejárselos conocer por los otros cuatro!
Personaje 1: Crees ser la persona indicada para ser coordinador de tu grupo. Posees una ideología clara de cambio con inclinación a realizar lo que tu quieres y crees en la necesidad del aporte ideológico del coordinador. Rechazas la posibilidad de que el personaje "2" sea el elegido pues a tu manera de ver, es demasiado activista y no se sabe hacia dónde puede encaminar el grupo.
Personaje 2: Crees ser la persona indicada para ser el coordinador del grupo. Eres una persona muy activa y emprendedora, de mucha iniciativa y capacidad para llevar a cabo un objetivo grupal. Rechazas como coordinador al "personaje 4", pues habla mucho pero de ahí no pasa. En el fondo es tímido, aunque no lo dice.
Personaje 3:Crees ser la persona indicada para ser coordinador de tu grupo. Eres una persona muy cordial, de magníficas relaciones humanas, aceptada por todo el grupo. De no quedar como coordinador te inclinas por el "personaje 5", persona muy capaz, y a la cual hay que darle otra oportunidad de superación.
Personaje 4: Crees ser la persona indicada para ser el coordinador del grupo. Posees una gran facilidad de expresión y convences rápidamente a un grupo con tus planteamientos. En caso de no ser elegido crees que cualquiera podría hacerlo, a condición de que no sea una persona exagerada y radical.
Personaje 5: No crees ser la persona indicada para ser coordinador del grupo. En otras ocasiones prestaste este servicio al grupo y por determinadas circunstancias fue

negativa tu experiencia. Sabes que tienes cualidades suficientes para ser el coordinador pero no quieres correr el riesgo de un nuevo fracaso. A tu modo de ver, el "personaje 5" podría ser un buen coordinador.
Reglas:
1. Se preparan dos observadores con anterioridad, para que vean, observen y anoten lo que pasará en los grupos donde les toque.
2. Aprender los papeles. Después de una buena motivación sobre la importancia de desempeñar bien los papeles que se les van a dar, se entrega en cada subgrupo de 5 personas, el respectivo papel que les toca representar. Se dan unos 5 minutos para aprendérselos, tan pronto como acaban de oír el caso: ustedes forman parte de un equipo de promoción social. Hoy es el día indicado para elegir coordinador. Los acompañarán dos personas que no forman parte del equipo y que por tanto no podrán intervenir. Tienen 5 minutos para aprenderse e interiorizar los papeles y 25 minutos para ponerse de acuerdo en la elección. (10')
3. Trabajo en grupos (25'). Están presentes los observadores.
4. Resonancia. Se invita a los grupos a compartir entre si estas preguntas:
- ¿cómo se sintieron representando esos papeles?
- ¿cómo sintieron a los demás?, etc.
Después leen sus respectivos papeles y ven cómo los desempeñaron. Los observadores leen sus apuntes procurando no dar juicios, sólo lo que observaron. Finalmente sacan alguna enseñanza para el plenario. (45')
5. Plenario: ¿Qué enseñó este ejercicio? (30')

SIGA AL LÍDER

Oportunidad: Reunión, curso, con gente tímida.
Objetivo: Detectar o analizar líderes en grupo.
Materiales: Tocadiscos, CD o grabadora. Disco apropiado.
Reglas:
1. El coordinador dice: "Voy a poner un disco. Escúchenlo y sigan el ritmo. Si les recuerda algo o desean explicar lo que ustedes sienten, pasen al centro y háganlo. Pueden también hacerlo desde su lugar.
2. La gente en círculo. Se pone la música. Expresiones. (10')
3. Se para el disco. Regresan al círculo. Se pone otro (10'). Y, otro. (10')
4. Resonancia: ¿Cómo les fue? ¿Por qué salieron al centro o no? Análisis de liderazgos, bloqueos, etc. (20')

EL PODER

Objetivo: Analizar las diferentes formas del uso del poder directo e indirecto en un grupo.
Tamaño de Grupo: 70 participantes.
Tiempo Requerido: 180 minutos.
Material:
I. Papel y lápiz para cada participante.
II. Un sobre para cada subgrupo.
Lugar: Una salón amplio con sillas o pupitres.
Desarrollo:
I. El instructor solicita a los participantes que se integren en subgrupos (de 5 a 10 personas).
II. Les indica, que escriban individualmente una tarea que pueda ser ejecutada por una persona durante 5 minutos. Los papeles con las tareas se colocan en un sobre.
III. Un miembro del equipo saca un papel del sobre y ejecuta la tarea señalada, el resto del grupo anota sus observaciones.
IV. Se repite el proceso con cada integrante del equipo.

V. Una vez terminado, el instructor solicita a los participantes evalúen la utilización del poder indirecto.
VI. El instructor indica a los participantes que cada miembro del grupo ejercerá el poder sobre su equipo, durante diez minutos.
VII. Cuando todos han ejercido el poder directo, el instructor les solicita evaluar la vivencia.
VIII.Concluidas las evaluaciones, en los equipos de trabajo se hace una reflexión sobre las formas de autoridad y manejo del poder.
IX.En sesión plenaria se comenta el ejercicio.

CIEGOS, COJOS, MUDOS

Oportunidad: Es un ejercicio sencillo, descansado y propio para horas pesadas, pero profundo.
Objetivo: Analizar cómo nos relacionamos en el trabajo, ver los diferentes liderazgos, etc.
Tiempo Requerido: Material: Una cartulina por grupo. Es preferible no dar más y dejar el resto a la iniciativa de los participantes.
Desarrollo:
1. Se forman grupos de 6 personas y cada uno escoge hacer de ciego, mudo, manco, cojo, sordo o normal. A cada grupo se le asigna un observador.
2. Se pone una 'tarea': caminar unos 30 metros, fabricar una caja, conseguir un regalo (flor, dulce, etc.) y elegir a quién se lo van a dar. (5')
3. Salen del salón a cumplir la tarea. (15')
4. Al llegar se entregan los regalos; momento de alegría. (10')
5. Resonancia. Por los mismos grupos pequeños (45'):
-¿Cómo me sentí cumpliendo el 'oficio'?
-¿Cómo nos vimos?
-¿Privo la 'tarea' o la relación humana?
-¿A quién le permití ser y quién me dejó ser? (analizar paternalismos)
6. Plenario. Comentarios y enseñanzas (30').

DINAMICAS DE COMUNICACION

¿ES ASÍ?

Objetivo: Analizar los elementos que distorsionan la comunicación. Tamaño de Grupo: 20 participantes.
Tiempo Requerido: 20 participantes.
Material:
I. Un pizarrón y gises.
II. Un objeto o una hoja con una figura.
Lugar:
Un salón que permita a los participantes estar parados y dibujar en el pizarrón.
Desarrollo:
I. Este ejercicio consta de tres etapas: Primera Etapa: Se piden 2 voluntarios, uno estará frente al pizarrón y el otro dándole la espalda al primero y al grupo, éste último describirá la figura que está en la hoja (o el objeto), sin voltearse hacia el pizarrón. El que está frente al pizarrón, debe tratar de dibujar lo que le están describiendo. NO PUEDE HACER PREGUNTAS.
Segunda Etapa: Colocados de la misma forma, se repite la descripción y el dibujo, sólo que el que dibuja SI se puede hacer preguntas.
Tercera Etapa: Se repite el ejercicio, pero se cambia al compañero que describe la figura por otro del grupo. (Esta tercera etapa se hace si el dibujo no ha sido correcto). Igualmente se puede hacer preguntas y el que describe puede mirar al pizarrón para ayudar al que dibuja.
II. Se pide a los voluntarios que cuenten cómo se sintieron durante el ejercicio, en sus distintas etapas.
III. Se comparan los dos dibujos realizados entre ellos y con el dibujo u objeto original.
IV. Se discute que elementos influyeron para que la comunicación se distorsionara o dificultara: la falta de visión, de diálogo, etc.
V. Posteriormente, se discute qué elementos en nuestra vida cotidiana dificultan o distorsionan una comunicación.

EL CHISTE TONTO

Objetivo: Animar a los participantes a que hagan preguntas (aunque parezcan tontas).
Tamaño de Grupo:
25 participantes.
Tiempo Requerido: De 5 a 10 minutos.
Material: Ninguno.
Lugar: Un salón amplio que permita a los participantes estar sentados y escuchar atentamente.
Desarrollo:
I. Con la cara más seria que pueda, narre lo siguiente al grupo: "
¿Han oído el cuento de un estudiante en el último año de la carrera que estaba haciendo un estudio científico? Tenía una cucaracha, la puso sobre una mesa y le dijo que saltara; y saltó, hasta la orilla de la mesa. El estudiante tomó la cucaracha y le arrancó un par de patas. La volvió a poner en la mesa y le ordenó saltar. El estudiante la tomó otra vez, le arrancó otro par de patas y la puso otra vez; le ordenó saltar y lo hizo en una distancia muy pequeña. Después, le arrancó las patas que le quedaban y la puso en la mesa. Le ordenó saltar y ni siquiera se movió. El estudiante llegó a la conclusión de que una cucaracha sin patas se queda sorda."
II. Por muy bien que se narre este cuento, en el mejor de los casos sólo logrará sonidos de desaprobación en su auditorio.
III. Para finalizar, se les aplicarán las siguientes preguntas para su reflexión: ¿Por qué

debo contar un cuento tan tonto? (Para que los asistentes estén menos tensos.) ¿Qué enseñanza pueden obtener de este incidente? (Nadie debe tener miedo de hacer un enunciado o hacer una pregunta en apariencia tontos).

Actividades sobre la familia y los derechos del niÑo

HISTORIA DE BURROS

Dificultad: II
Duración: 30 minutos.
Destinatarios: A partir de 10 años.
Nº de Participantes: A partir de 15 personas.
Definición: Se trata de analizar y comentar unas viñetas que reflejan situaciones concretas.
Objetivos: Favorecer la capacidad de análisis - Favorecer la observación del conflicto - Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos.
Contenidos: Análisis - conflicto - Comunicación - Resolución de conflictos.
METODOLOGIA
Motivación: El trabajo que se va a realizar es el análisis de una situación determinada.
Consigna de Partida: Observar el modelo individual la fotocopia que se entrega a cada participante, analizarla y exponer por escrito lo que os sugiere.
Desarrollo:
1- Repartir una viñeta a cada participante. Cada uno pone por escrito lo que sugiere la viñeta.
2- Distribución entre pequeños grupos. (4 a 6 participantes depende del número total.)
3- Comentar lo trabajado individualmente en el grupo pequeño y sacar varias conclusiones.
4- Puesta en común del trabajo realizado en los grupos pequeños, extrayendo conclusiones comunes.
Materiales: Fotocopias de las viñetas - Papel y bolígrafos - Portafolios o pizarras.
Preparación: Fotocopiar las viñetas según el número de participantes.
Evaluación:
Se puede trabajar los siguientes temas: - Competitividad / cooperación. - Soluciones creativas y cooperativas para los conflictos. - Sentimientos durante la dinámica.
Se puede desarrollar cada tema con preguntas específicas.
Fuente: (Fuente: La alternativa al juego II - Seminario de educación para la paz)

MENSAJE FOTOGRÁFICO SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO Y LA NIÑA.

Dificultad: II
Duración: 7 horas.
Destinatarios: A partir de 6 años.
Nº de Participantes: A partir de 10 personas.
Definición: Se trata de realizar un montaje fotográfico sobre los derechos del niño en su realidad cotidiana.
Objetivos: Desarrollar la imaginación y la creatividad - Conocer y comprender los derechos de la infancia - Ser capaz de relacionar imágenes y derechos.
Contenidos: Derechos de la infancia - Fotografía - Relación entre derechos y contexto cotidiano.
METODOLOGIA
Motivación: Se va a realizar un montaje fotográfico y cada equipo dispondrá de una cámara fotográfica.
Consigna de Partida: Formación de grupos de menos de 7 participantes. Facilitar a cada equipo una cámara fotográfica habiendo explicado anteriormente los diferentes derechos del niño y la niña.
Desarrollo:

1- Realizar un montaje fotográfico en referencia a uno de los derechos de la infancia en pequeños grupos.
2- Realizar un montaje fotográfico de las fotos obtenidas.
3- Reunirse para que cada grupo pequeño explique cómo ha realizado el montaje y el significado de cada fotografía.
Materiales:
Pizarra y tizas - Cámaras fotográficas (el nº dependerá de los participantes). - Rotuladores Cartulinas... - Películas fotográficas. Preparación: Preparación del material. Sugerencias:
Cada grupo puede elegir aquel derecho que les resulte más interesante o significativo, en vez de trabajar las fotografías de todos los derechos.
Evaluación: Se pueden trabajar los siguientes temas: - Comprensión de los derechos del niño y la niña. - Grado de contextualización de los derechos en su realidad. - Trabajo en equipo.
Se realizan preguntas a partir de la exposición de los diferentes trabajos.
Variantes: En caso de no contar con recursos para la obtención de cámaras fotográficas, pueden adaptarse procurando una gran cantidad de revistas, donde puedan buscar y recortar fotografías.

LOS DERECHOS Y LA PRENSA

Dificultad: II Duración: 60 minutos.
Destinatarios: A partir de 11 años.
Nº de Participantes: A partir de 10 personas.
Definición: Elaboración de un mural con reportajes de prensa sobre los derechos del niño y la niña.
Objetivos:
- Reconocer y reflexionar sobre las distintas situaciones que se dan actualmente en las que hay niños y niñas privados de sus derechos.
- Valorar su propia situación y a la de los demás niños y niñas con respecto a los derechos de la infancia.
Contenidos: Derechos de la infancia - Análisis y comprensión de documentos escritos - Imagen de la infancia en los medios de comunicación.
METODOLOGIA
Motivación: Se va a realizar un gran mural con recortes de prensa relacionados con los derechos del niño.
Consigna de Partida: Formación de pequeños grupos de menos de 7 participantes. Dar a cada equipo diferentes diarios y revistas, así como los materiales para hacer el mural.
Desarrollo:
1- Formación de equipos (se puede realizar con una pequeña dinámica de formación de grupos).
2- Se reparten los diferentes materiales descritos anteriormente y los participantes comenzarán a seleccionar las noticias que valoren más interesantes.
3- Realización del mural.
4- Exposición por parte de los diferentes grupos del mural que hayan elaborado y debate sobre los temas más interesantes que hayan aparecido.
Materiales: - Cartulinas - pegamento - diarios y revistas - tijeras - rotuladores
Preparación: Preparación del material.
Sugerencias: Como actividad adicional, se puede escribir una carta colectiva a un diario o revista, exponiendo las conclusiones.
Evaluación: Se pueden trabajar los siguientes temas: - Comprensión sobre los derechos del niño y su grado de cumplimiento. - Grado de contextualización de los derechos en la realidad. - Trabajo en equipo. - Analizar los criterios que han seguido a

la hora de selección de noticias. Se pueden realizar preguntas a partir de la exposición de los trabajos.
Fuente: Haz que se cumplan tus derechos" - Scouts de España y UNICEF

Las Organizaciones y los Derechos de la Infancia
Dificultad: II
Duración: Diferentes días.
Destinatarios: A partir de 12 años.
Nº de Participantes: A partir de 10 personas.
Definición: Recoger diferente información sobre las distintas organizaciones que trabajan en la defensa y promoción de los derechos de la infancia.
Objetivos:
- Conocer las diferentes organizaciones que trabajan en la defensa y promoción de los derechos de la infancia.
- Conocer las diferentes acciones que llevan a cabo cada una de estas organizaciones.
Contenidos: Organización no gubernamental - Derechos de la infancia - Comunicación escrita y clasificación de datos.
METODOLOGIA
Motivación: Existen numerosas organizaciones que están desempeñadas en defender los derechos del niño/a y en contribuir al desarrollo de un mundo más solidario y más justo.
Consigna de Partida: Formación de grupos de menos de 3 participantes, dándoles a conocer un directorio donde figuren diferentes organizaciones que defiendan los derechos del niño y la niña.
Desarrollo:
1- Formación de equipos (pueden realizar una pequeña dinámica de formación de grupos) y explicación de la actividad.
2- Se seleccionan las diferentes organizaciones que trabajan por los derechos de la infancia en un directorio que se le da a cada equipo.
3- Elaboración de cartas, solicitando información sobre la organización y las actividades que realizan.
4- Recopilación y clasificación de las diferentes respuestas que se hayan obtenido.
Materiales: Directorio de ONG.- Folletos y propaganda sobre ONG.- Folios bolígrafos, sobres y estampillas. Preparación: Conseguir los materiales necesarios para el desarrollo de la actividad.
Sugerencias: Se puede variar la actividad, modificando la primera parte, y dando a cada grupo dos o tres organizaciones concretamente.
Evaluación: Se pueden trabajar los siguientes temas:
- Analizar las dificultades que han tenido en el desarrollo de la actividad.
- Grado de conocimiento de las organizaciones y sus acciones.
- Capacidad de comprensión y de relación.
- Grado de satisfacción con la actividad.

CONTRA TUS DERECHOS

Dificultad: III
Duración: 30 días
Destinatarios: A partir de 12 años.
Nº de Participantes: A partir de 10 personas.
Definición: Elaborar dibujos sobre situaciones donde no se cumplan los derechos del niño y la niña, y crear un debate aportando posibles soluciones para estas situaciones.
Objetivos:
- Conocer los derechos del niño/a.
- Saber detectar situaciones en las que se incumplan los derechos de la infancia.

- Conocer que se hace ante situaciones de incumplimiento de los derechos de la infancia.
Contenidos:
Derechos de la infancia - Injusticia social - Descripción de situaciones - Participación.
METODOLOGIA
Motivación: A menudo, nuestros derechos son vulnerados, porque ni siquiera sabemos que los tenemos o porque no sabemos muy bien cómo defenderlos. Veamos cómo.
Consigna de Partida: Cada participante dibujará en un folio una situación en la que no se respeten los derechos de la infancia.
Desarrollo:
1- Cada participante dibujará una situación de incumplimiento de los derechos de la infancia.
2- Se reunirán en grupos de 3 y comenzarán a comentar los diferentes dibujos. (Se podrá realizar varias veces el comentario en pequeños grupos, según el nº de participantes.)
3- Puesta en común y debate sobre diferentes situaciones donde los derechos de la infancia no sean respetados.
4- Realizar una lluvia de ideas sobre propuestas para que los derechos de la infancia se cumplan y sobre qué puede aportar cada uno para ello.
5- Elaboración de las conclusiones finales.
Materiales: Folios, Rotuladores, pinturas, lápices.
Preparación: Preparar los diferentes materiales.
Sugerencia: Se pueden desarrollar con posterioridad a la actividad una exposición con los dibujos trabajados.
Evaluación: Se pueden trabajar los siguientes temas:
- Analizar las dificultades que han tenido en el desarrollo de la actividad
- Se puede comentar alguna situación personal que haya vivido algún participante en su vida cotidiana.
Se puede compaginar con la actividad, intercalando las preguntas apropiadas durante el desarrollo de la misma.

META / DESEO

Dificultad: II
Duración: 30 minutos.
Destinatarios: A partir de 6 años.
Nº de Participantes: A partir de 15 personas.
Definición: Se trata de describir conflictos y buscar soluciones en grupo. Objetivos:
- Aprender a explicar todos los detalles de un conflicto.
- Estimular la imaginación y creatividad e la búsqueda de soluciones.
- Favorecer el apoyo del grupo ante los conflictos.
Contenidos: Conflicto - Cooperación en el grupo - Búsqueda de soluciones.
METODOLOGIA
Motivación: El trabajo que se va a realizar es un análisis de una situación determinada.
Consigna de Partida: Formación de grupos con menos de 7 participantes.
Desarrollo:
1- Se comienza hablando en voz alta de los problemas que cada cual tiene en su mente, sin discutirlos. Se escriben de forma que todas las personas del grupo lo vean.
2- Un participante escoge el problema de la lista que le parezca más significativo (probablemente será uno de los que haya sugerido), y lo explica detalladamente al grupo, para que todos lo entiendan.
3- A continuación todos los participantes dicen una "Meta / Deseo" o de "deseo fantasía" que les gustaría que ocurriese si todo fuera posible (esto abre una variedad de posibilidades para la situación y ayuda de definirla más claramente).

4- Después, cada cual da una solución, práctica y realista, que pueda solucionar el problema. Las Metas / Deseos y las soluciones se escriben y se entregan a la persona que ha sugerido el problema.
El proceso se repetirá para cada uno de los participantes.
Materiales: Pizarra y tizas.
Preparación: Preparación del material.
Evaluación: Se pueden trabajar los siguientes temas:
- Qué aportaciones se han hecho.
- Soluciones creativas y cooperativas para la resolución de conflictos.
- Sentimientos durante la dinámica.

EL COLLAGE

Dificultad: III
Duración: 90 minutos.
Destinatarios: A partir de 10 años.
Nº de Participantes: a partir de 12 personas.
Definición: Consiste en desarrollar un juego de competición para analizar las actitudes y formas de resolución de conflictos de cada participante, ofreciendo pautas
Objetivos:
- Analizar las actitudes y formas de resolución de conflictos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes maneras de afrontarla.
- Conocer técnicas de resolución de conflictos.
- Favorecer el apoyo del grupo ante los conflictos.
Contenidos: Conflicto - Cooperación en el grupo - Búsqueda de soluciones - Competitividad.
METODOLOGIA
Motivación: Se va a trabajar en tres equipos y se ha de conseguir realizar un collage con el material del que se dispone en un tiempo determinado.
Consigna de Partida: División de los participantes en 3 grupos.
- Cada grupo tiene 20 minutos para realizar un collage que represente los cuatro conflictos diferentes que se puedan dar en la familia.
- Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotuladas menos el título.
- Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collages al animador.
Desarrollo:
1- Una vez ofrecidas las consignas generales y dividido el grupo se reúne a los observadores y se les explica su papel (ver anexo).
2- A continuación se les da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para que se organicen.
3- Justo antes de comenzar se le explica a cada grupo por separado la consigna su equipo (ver anexo), informándoles claramente que nadie puede salirse de su papel asignado.
4- Una vez explicados los papeles a todos los grupos, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio.
Materiales: 4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador, 1 revista vieja.
Preparación: Preparación del material y designación de observadores.
Evaluación: En esta dinámica la evaluación es la parte fundamental.
- Se comienza con una rueda en la que cada uno sin entrar en debate, cuenta cómo se ha sentido, solo sentimientos!.
- Después los observadores cuentan lo más objetivamente posible el desarrollo del juego, explicando a todo el grupo cuál es la consigna específica del grupo que ha detectado.
- A continuación se puede abrir un debate sobre las actitudes que se han dado y se

dan en un ambiente de competición. ¿qué resultados se han obtenido con las diferentes actitudes: violentas, pasivas, no violentas...?;¿Se han dado respuestas efectivas a los conflictos que hayan podido surgir?; ¿qué tipo de respuestas?; ¿qué conflictos en la vida familiar se han planteado y qué posibilidades hay de solución?
Anexos:
Anexo 1: Consignas específicas
Observadores:
No intervenís en ningún momento. Tomad nota de todo lo que ocurra, por ejemplo:
- La estrategia que elabora el grupo.
- Su forma de organizarse.
- Las relaciones con los otros grupos.
- Frases significativas.
- Etc.
Primer Grupo: Vuestro objetivo es ganar por encima de todo, para ello os está permitido cualquier cosa. No cooperéis con los otros grupos y no deberéis arriesgaros a que otro grupo pueda hacer un collage mejor que el vuestro.
Segundo grupo: Trabajad en vuestro collage sin meteros con nada ni con nadie. Vuestra postura es rehuir las dificultades o conflictos. Nunca os enfrentéis. Anote órdenes o agresiones, vuestra postura es la sumisión y el acatamiento. Mientras no se metan con vosotros, continuad trabajando.
Tercer grupo: Vuestra consigna principal es que todo grupo tiene derecho a realizar su mural.
Debéis afrontar los conflictos que puedan producirse de forma positiva.

NUESTRA FAMILIA

Dificultad: III
Duración: 60 minutos.
Destinatarios: A partir de 11 años.
Nº de Participantes: a partir de 10 personas
Definición: Consiste en que cada participante desarrolle un gráfico sobre su actitud ante la familia.
Objetivos:
- Conocer cuanto tiempo estamos con nuestra familia.
- Conocer las actitudes que tenemos con nuestra familia.
Contenidos: Comunicación familiar - Relación familiar - Análisis de situaciones.
METODOLOGIA
Motivación: Se va a trabajar en tres equipos y tenéis que conseguir realizando un gráfico con el material del que disponéis en un tiempo determinado.
Consigna de Partida: Cada participante hace un gráfico en el que aparezcan las horas en que cada miembro de la familia está en su casa.
Desarrollo:
1- Una vez diseñado el gráfico, cada participante subraya en colores las distintas actitudes que mantenemos en casa en el tiempo de que permanecemos junto al resto de la familia:
Azul: actitud fría y pasiva. - Rojo: actitud agresiva. - Naranja: actitud dialogante y cariñosa. - Verde: comunicación de proyectos e ilusiones. - Morado: actitud de silencio y tristeza. - Amarillo: actitud de fiesta y alegría.
2- Se discuten los resultados, descubriendo, a la vista del cuadro aspectos y detalles nuevos. La discusión se puede orientar hacia una posible toma de decisiones. Se debe tener en cuenta la diversidad de las familias.
Materiales: Papel y bolígrafo, Lápices de colores.
Preparación: Preparación del material.
Evaluación: Los temas que se pueden trabajar son los siguientes:

- Actitud ante la familia.
- Nivel de confianza.
- Modelos de relación con los padres y madres.

juegos de afirmacion

¿UN QUÉ?

DEFINICIÓN

El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

OBJETIVOS

Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

DESARROLLO

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo. Que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente manda por su izquierda otro menaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión

AFECTO NO-VERBAL

DEFINICIÓN

Se trata de que todo el grupo exprese a una persona, sucesivamente, sentimientos positivos.

OBJETIVOS

Estimular el sentimiento de aceptación en grupo mediante expresión no verbal.

CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego se hace en silencio.

DESARROLLO

Un/a participante, con los ojos tapados, se sitúa en el centro y los demás en círculo a su alrededor. Estos se la van acercando y le expresan sentimientos positivos de forma no verbal, de la manera que deseen, durante un tiempo de 4-5 minutos. Luego la persona del centro cambia, hasta que participen todos/as los que quieran.

CUIDADO

OBJETIVO:

Favorecer la confianza en el grupo.

DESARROLLO:

Se hace un circuito con los objetos. Tres voluntarios que entrarán de uno en uno. El voluntario recorre el circuito con los ojos abiertos. Vuelve a recorrerlo, pero esta vez, con los ojos vendados. Sin que él se entere, quitamos los objetos del suelo. Los compañeros le “dirigen” simulando que aún están los objetos.

LAS GAFAS

DEFINICIÓN

Consiste en ver la realidad a través de distintos puntos de vista.

OBJETIVOS

Comprender el punto de vista de los otros y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 8 - 9 años

MATERIAL

Ocho monturas de gafas sin cristales o de alambre o cartulina.

DESARROLLO

El animador plantea : "estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros?".
Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios (por ejemplo : la gafas de la "confianza", del "replicón", del "yo lo hago todo mal", del "todos me quieren", y del "nadie me acepta", etc.)
EVALUACIÓN
En grupo. Cada uno puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el indicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo.

LAS LANCHAS

DEFINICIÓN
Se trata de salvarse en grupos.
OBJETIVOS: Distendirse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico.
PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 4 años
CONSIGNAS: Tratar de ayudar a los compañeros.
DESARROLLO: Se tiran en el piso, dispersas, hojas de papel periódico y al grupo se le dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se dé. La orden es la siguiente: "Las lanchas se salvan con 4..." Los participantes tienen que pararse en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, las personas que no hayan encontrado lugar en las "lanchas" irán saliendo del juego. El número de salvados variará según la orden que dé el que dirige el juego.
EVALUACIÓN: Al final los participantes comentarán cómo se sintieron al no encontrar lugar en la "lancha" o cómo se sintieron al no poder ayudar a sus compañeros a "salvarse".
VARIANTES: Las "lanchas" (hojas de papel) se pueden ir cortando a la mitad o en cuartos cada que se da una nueva orden, a manera de que quepan menos participantes en ellas.

SPLASH

DEFINICIÓN
Se trata de evitar que te pillen y librarte "queriendo" a los compañeros/as.
OBJETIVOS
Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 8 años
DESARROLLO
El animador/a trata de pillar a alguien, tocándole. Si lo consigue ésta será la nueva persona que intente pillar. Para tratar de evitar que te pillen, puedes, en cualquier momento, pararte, juntando las manos (dando una palmada) con los brazos estirados al tiempo que gritas SPLASH. A partir de ese momento quedas inmóvil en la posición. Para reanimar a las que están inmóviles alguien tiene que entrar dentro del hueco que forman con sus brazos y darle un beso. Mientras se está dentro de los brazos sin darle un beso, los dos están en zona libre, sin que puedan darles.
Juegos de conocimiento

EL DETECTIVE

DEFINICIÓN
Cada uno escribe en una hoja sus datos personales y algún hobby. Luego se deja un rato para que todos lean las hojas de los demás, y a continuación se hacen preguntas

como: ¿A quién le gusta ir al fútbol los sábados? (contestan todos menos el interesado).
OBJETIVOS
Como apoyo a otros juegos de conocimiento, para profundizar en el conocimiento de los demás, pero todavía a un nivel muy inicial.
PARTICIPANTES
Lo hemos probado para chavales entre 14 y 18 años, pero puede funcionar en un margen más amplio de edades. Número: no demasiados, porque puede resultar pesado. Hasta 20 va bien. Si son más, habrá que dividir el grupo.
DURACIÓN: 20 minutos.
MATERIAL :Una hoja para cada uno, y una silla, ya que nos sentaremos en círculo. Espacio mínimo: el necesario para que todos se puedan ver y relacionarse unos a otros con las hojas.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Silencio absoluto. Respeto por lo que los demás pongan en las hojas.
DESARROLLO
Se introduce el juego diciendo que vamos a recibir a un detective que va a buscar a alguien. Entonces, para que el detective pueda descubrir a la persona que busca, vamos a apuntar nuestro nombre, apellidos, edad, cumpleaños, lo que nos gusta, lo que no nos gusta y algún rasgo que nos defina en una hoja. A continuación se dejan unos 10-15 minutos para que todos puedan ver las hojas de los demás. Por último nos sentamos todos y el animador realiza preguntas como: El detective busca a alguien que nació en Enero. A lo que se debe responder aquellos que recuerden. En principio es el animador el que va preguntando, pero se puede plantear como variante que quien responda el primero puede preguntar él.
EVALUACIÓN
Este juego no tiene planteada ninguna evaluación como tal, ya que su principal objetivo es el llegar a conocerse mejor. Sin embargo, se puede realizar un análisis de las reacciones del grupo al leer las hojas: qué ha hecho gracia, qué ha gustado, qué a resultado una sorpresa, etc.

CARTA AL TÍO DE AMÉRICA

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros nacieseis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que ¿cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?. Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconoceros. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."
Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.
Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

AL LORO

Se reparte a cada jugador una cuartilla. Se divide en cuatro partes iguales con el lápiz,

y se escribe de izquierda a derecha y de arriba abajo, lo siguiente: lo que suele hacer un domingo por la tarde; su afición favorita; lo que más le gusta encontrar en las personas; el deseo que pediría a un hada. Una vez rellenas, se recogen y barajan, para ser repartidas de nuevo, sin que a nadie le toque la suya.
En este momento, cada jugador deberá encontrar al dueño de la tarjeta sin mostrarla a ninguno de los otros y sin hacer preguntas directas. Solo sirve la intuición y el conocimiento que tengamos de los otros.
Cuando se encuentra al dueño, se escribe el nombre en la cuartilla y se la pega en el pecho

LA PELOTA CANTARINA
Se ata una cuerda a un balón que no haga daño (de espuma). Se forma un círculo y una persona se coloca en el interior con los ojos tapados, esta tira la pelota, un miembro del círculo recoge la pelota y ha de cantar una canción procurando no ser reconocido/a. Si es reconocido/ pasa al centro y vuelve a tirar.

ARDILLA A SU CUEVA
DEFINICIÓN
Conocimiento de los integrantes a través del juego.
OBJETIVOS
Lograr la integración de los participantes
PARTICIPANTES
A partir de los 14 años y un número par.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Los participantes deben formar parejas.
DESARROLLO
Todas las personas forman un circulo, luego, ya que cada persona tiene su pareja, entonces se asignan sus roles: uno hará de ardilla y el otro compañero de cueva. Todos los que tienen el rol de cueva realizan muy bien el circulo, cogiéndose de las manos. Luego la pareja correspondiente o sea la ardilla lo mira a los ojos y le hace preguntas tal como en que lugar vive, como se llama, que edad tiene. Cuando el monitor diga: ARDILLA, las personas que tienen el rol de ardilla se mueve a la derecha para conversar con el compañero que sigue y le realizará las misma serie de preguntas. El monitor de juego dirá varias veces ARDILLA con el fin de que todos roten y se conozcan los compañeros. Las cuevas nunca se deben mover. Cuando el monitor diga cueva, todas las ardillas deben buscar a la pareja que tenían al iniciar el juego y se ubican entre las piernas de la persona que hace de cueva. La última persona que encuentre su pareja debe salir al medio del circulo y presentarla. Esto se debe repetir varias veces.
EVALUACIÓN
Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.

SÍ/NO
DEFINICIÓN
Le hacen una pregunta a un compañero y según la terminación de su contestación los compañeros le responderán.
OBJETIVOS
El conocimiento de los compañeros. La perdida de vergüenza entre ellos. confianza, comunicación, distensión...
PARTICIPANTES

Indiferente.
DURACIÓN
Indefinido
MATERIAL
Ninguno.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Coger a dos muy amigos y sacar al uno; se le dice al otro cuando entra "anda que lo que nos ha contado tu amigo de ti...."
Deben saber todos que cuando lo que diga acabe en vocal la respuesta es SÍ y cuando lo que acaba de decir sea una consonante la respuesta es NO.
DESARROLLO
Un compañero se sale del entorno en el que está el resto para no escuchar lo que dicen. Todos se ponen en un corro y se ponen de acuerdo para contestar SÍ o NO. Consiste en que uno del grupo le hace una pregunta a un compañero que no ha escuchado de que va el juego y si en la contestación que da la última palabra acaba en vocal todos responderán SÍ y si es consonante todos responderán NO. Lo que se trata es que al que le pregunten se quede asombrado de lo que la gente sepa de él aunque en realidad no sabe nada.
EVALUACIÓN
El análisis lo hacen entre todos.

EL ORDEN DE LAS EDADES

DEFINICIÓN
Es un juego cooperativo y de conocimiento. Se trata de ordenarse por edades sin hablar
OBJETIVOS
El conocimiento de los miembros de un grupo, el desarrollo de la expresión corporal y el cooperación del grupo.
PARTICIPANTES
De 6 a 25 participantes, a partir de 8 años.
CONSIGNAS DE PARTIDA
No hablar durante el juego.
DESARROLLO
Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando esté ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual nos cuente
EVALUACIÓN
Se realizan diversos comentarios finales sobre las dificultades que han tenido y sobre cómo se han sentido sin poder hablar.

RUMBO A LO DESCONOCIDO

DEFINICIÓN
Conocer a un grupo recién formado, sus gustos, aficiones, etc.
OBJETIVOS
El conocimiento del grupo y la presentación al mismo
PARTICIPANTES
Mayores de 8 años. Numero de 10 en adelante.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Hay que cambiar de compañero a preguntar. No vale siempre al mismo.
DESARROLLO
Se hace una batería de preguntas que deben tener todos los participantes. Por

ejemplo: Buscar a una persona que tenga como color favorito el rojo; a una persona que haga determinado deporte; a una persona que su nombre empiece por "C";etc
El juego consiste en encontrar para cada característica una persona entre la gente que juega. Si la encontramos le preguntamos como se llama y lo ponemos junto a esa frase. Seguidamente vamos a por otra persona. Así sucesivamente hasta terminar toda la lista, momento en el que finalizará el juego.
EVALUACIÓN
Comprobando que, efectivamente todos han completado la lista con un nombre por cada característica y que verdaderamente cumple la misma.

Juegos de confianza

CUIDADO

OBJETIVO:
Favorecer la confianza en el grupo.
DESARROLLO:
Se hace un circuito con los objetos. Tres voluntarios que entrarán de uno en uno. El voluntario recorre el circuito con los ojos abiertos. Vuelve a recorrerlo, pero esta vez, con los ojos vendados. Sin que él se entere, quitamos los objetos del suelo. Los compañeros le "dirigen" simulando que aún están los objetos.

CONTROL REMOTO

Se divide el grupo en dos subgrupos y se forman parejas, de modo que cada componente de las parejas se encuentren en subgrupos diferentes. Se disponen bien en dos filas enfrentadas o bien una mitad ocupando el centro del círculo que forma a su alrededor la otra mitad del grupo. La pareja no podrá estar frente a frente (esto es, los miembros de cada pareja no deben estar uno frente al otro). Los jugadores de un subgrupo llevan los ojos vendados. Los otros son los lazarillos, que no podrán moverse. Los ciegos tendrán que alcanzar a su lazarillo, quienes sólo podrán llamarles una y otra vez por su nombre.

EQUILIBRIO

DEFINICIÓN
Se trata de que, por parejas, se consiga alcanzar el punto de equilibrio, y hacer movimientos cooperando.
OBJETIVOS
Favorecer la confianza e uno/a mismo/a y el otro/a. Estimular la cooperación y el sentido del equilibrio.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 10 años.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Es importante invitar a que las parejas se formen entre personas desproporcionadas físicamente: bajas con altas, gordas con delgadas, ... Siempre es posible alcanzar el equilibrio.
DESARROLLO
Las personas participantes se reparten por parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las punteras. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja.
Una vez alcanzado el equilibro se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, las dos bajan, ...
EVALUACIÓN
¿Cómo nos sentimos? ¿Fue fácil encontrar el equilibrio? ¿Qué ocurrió con parejas muy desproporcionadas?

EL NUDO

DEFINICIÓN
Se trata de hacer un nudo, a partir de un corro, lo más complicado posible.
OBJETIVOS

Estimular la cooperación, la flexibilidad y el sentido del equilibrio.
PARTICIPANTES
Grupo, ... de cualquier edad a partir de 6 personas.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Un participante se aleja de grupo para no ver como los demás desde corro se enredan lo máximo posible.
DESARROLLO
Las personas de corro se enredan pasando por encima y por debajo del de las manso del compañero. Cuando ya no puedan complicarlo mas llaman al compañero que esta alejado y este intenta deshacer el nudo indicando al grupo que deben hacer.
EVALUACIÓN
¿Cómo nos sentimos al hacer el nudo? ¿Hubo colaboración?
Voleyvoz
DEFINICIÓN
Dos grupos que simulan ser jugadores o jugadoras de voleibol. El balón es la voz. Se hacen los gestos de golpear pero diciendo el nombre de la persona a la que envías el balón.
OBJETIVOS
Desinhibición, Conocimiento de los compañeros y compañeras. Participación lúdica
PARTICIPANTES
A partir de los 6 años Grupos de seis personas, dispuestos, o no, en el terreno, como los jugadores/as de voleibol
CONSIGNAS DE PARTIDA
Hacer los gestos de voleibol.
DESARROLLO
Se simula con gestos que se golpea la pelota, pero se hace con la voz.
EVALUACIÓN
Sentados/as comentamos lo experimentado, si ha habido vergüenzas, o que alguien no ha participado por que no han dicho su nombre, si alguien se ha reído del resto, etc.

PONLE LA COLA AL BURRO

DEFINICIÓN
Intentar poner la cola a un burro pintado con los ojos vendados.
OBJETIVOS
Estimular la confianza.
PARTICIPANTES
Grupo, ... de 4 años de edad en adelante.
MATERIAL
pintar el burro con tizas de colores o crayolas, recortar en papel una cola en la punta poner cualquier material que pegue y una venda para los ojos.
CONSIGNAS DE PARTIDA
No pueden decir si puso o no la cola correctamente.
DESARROLLO
Se venda los ojos al niño, se le da la colita del burro y se le da 3 vueltas y si el niño esta acertando hay que decirle "ponle la cola al burro" si no decirle "el burro no tiene cola", para que sepa si lo esta haciendo bien.

LAZARILLO

DEFINICIÓN
Es un juego de confianza donde un lazarillo debe llevar a un invidente a un lugar previamente establecido
OBJETIVOS
Que los niños se integren, que sepan que sus compañeros confían tanto en ellos que

se arriesgan a que los dirijan, que generen comunicación no solo oral, porque lógicamente no pueden permanecer en silencio aunque se les diga en las instrucciones, que se imaginen lo que es ser invidente y de ese modo comprendan a personas con capacidades diferentes
PARTICIPANTES
Tiene que ser un número par porque deben ser parejas, de cualquier edad, porque aun los niños lo pueden hacer.
MATERIAL
Puede hacerse dentro o fuera del salón, necesitamos las vendas o mascadas o velillos para cubrir los ojos y el material a traer de regreso o los papelillos que comprueben que se llegó a la meta o lugar establecido
CONSIGNAS DE PARTIDA
El lazarillo no debe quitarse la venda hasta que llegue de regreso con el material o papelillo, o hasta que llegue a su asiento, el que le guía ha de procurar estar en silencio y evitar que caiga su invidente en ningún momento
DESARROLLO
En un grupo de cualquier tamaño se aplica al separar a los integrantes por parejas, se vendan los ojos de uno de los participantes y el otro lo tiene que llevar a un lugar sin decir nada, el niño con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo o solo ponerla sobre su hombro, como desee, así que solo presionando el brazo o llevándole de la la mano lo puede guiar, de preferencia que sea fuera del aula hacia ella o a la dirección, se puede pedir que traigan algo para comprobar que llegaron al lugar, por ejemplo, un papelito o un material de un área del salón. Puede durar cuanto quiera el docente o hasta que se logre llegar a un lugar determinado donde se puede pedir que el lazarillo sea ahora el invidente
EVALUACIÓN
Comentarios en el grupo de las sensaciones, incidencias, si se logró el objetivo, como se sentirían al ser invidentes y que han de hacer si se encuentran con uno
NOTAS: Es divertido ver como los niños intentan explicar que hay escaleras o que hay alguna pendiente en el terreno, escalones o cualquier desnivel u objeto con el que pueda golpearse su invidente

TÚNEL OSCURO

DEFINICIÓN
Confiar en tus compañeros mientras vas debajo de sus piernas con ojos cerrados
OBJETIVOS
Favorecer la confianza entre sus compañeros, conseguir un ambiente distendido y tomar conciencia de la noción de izquierda y derecha.
PARTICIPANTES: De seis años en adelante, unas 20 personas
CONSIGNAS DE PARTIDA
No se pueden cerrar las piernas y mucho menos engañar al compañero dándole indicaciones incorrectas
DESARROLLO
Se divide a los chicos/as en grupos de siete personas que cada grupo se colocara en fila india con las piernas abiertas a un metro de distancia unos de otros.
El último de la fila se colocara a gatas con los ojos cerrados o tapados y se le dirá que es un tren que tiene que pasar por un túnel muy oscuro.
Sus compañeros mediante las indicaciones de izquierda derecha y centro deberán indicar al tren para que llegue por debajo de las piernas asta el principio.
Cuando acabe se colocara como sus compañeros y el último de la fila realizara el mismo proceso
EVALUACIÓN
¿Cómo se han sentido? ¿Han confiado en todo momento de sus compañeros?

Juegos de comunicaciOn

GRAN FIESTA

Esta actividad deberá realizarse en un espacio amplio. Se necesitarán sillas, una por persona .Además también se emplearán cartulinas o papel contínuo, diferentes lápices de colores (rotuladores, lápices de madera, ceras ,etc.).
DEFINICIÓN: Trabajar por grupos una idea que debe de ser plasmada mediante el dibujo. Terminando en una puesta en común.
OBJETIVO: Potenciar la relación entre los miembros del grupo. Promover el trabajo en grupo. Respeto hacia el trabajo de los demás. Desarrollar la capacidad de representación. Desarrollar la creatividad e imaginación.
CONSIGNAS DE PARTIDA: El grupo deberá saber antes de comenzar la actividad, que deberán respetar el turno a la hora de hablar, a la misma vez que todos los componentes del grupo deberán aportar su opinión ,es decir, todos deberán de participar.
DESARROLLO: Se hará un circulo entre todos los componentes del grupo y se empezará con una historia. Esta historia tratará de ponerles en situación, contándoles que vivimos en un reino, en el que el rey quiere realizar una fiesta por la entrada de la primavera; pero como este rey ya ha hecho muchas fiestas no tiene ni remota idea de como realizarla. Por lo que ha pedido a su pueblo que le entreguen ideas para realizarla. Esto deberá presentarse antes de la fecha de la fiesta ,así el rey realizará la fiesta que mas le guste. Con todo el mundo y una vez explicada la situación, se realizarán pequeños grupos de cinco personas aproximadamente. Los grupos se harán atribuyendo a cada persona una palabra, estas serán: ancianos del pueblo, hombres, mujeres, niños y animales. Los ancianos formarán un grupo y así todos. Cada grupo deberá intentar plasmar en el papel grupal, teniendo en cuenta el papel que le ha tocado representar dentro del reino.
EVALUACIÓN: El/la responsable de la actividad irá observando como los grupos trabajan, si la gente participa, los comentarios realizados entre los niños y las niñas, viendo las diferentes intervenciones, quienes son los que intervienen.

INTERFERENCIAS

OBJETIVO:Valorar las dificultades de la comunicación si no se hace en unas condiciones adecuadas.
DESARROLLO:Se redactarán, antes de empezar la dinámica por parte del educador, cuatro frases que luego tendrán que ser trasmitidas por los participantes en la técnica. Se forman cuatro grupos y de cada grupo hay uno/a que emite el mensaje, otro/a que lo recoge escribiéndolo, otro/a que hará de repetidor del mensaje y otros/as harán interferencias a la comunicación de otros equipos.
En una sala los cuatro equipos se disponen de la siguiente manera:
El emisor subido en una silla y de frente a una distancia relativamente corta el receptor también subido/a en una silla. A mitad de camino entre ambos está el repetidor que intentará ayudar a los dos anteriores en la transmisión del mensaje.
El resto de participantes que harán de interferencia se colocarán en fila entre el emisor y el receptor de los equipos contrarios, manteniéndose en el medio el repetidor que no pueden moverse de su sitio. Las interferencias se harán dando voces y moviendo las manos de tal forma que eviten que el equipo contrario transmita el mensaje de forma adecuada.
Se da un tiempo determinado para que transmitan cada uno el mensaje asignado que debe tener más o menos la misma dificultad y luego se leen los mensajes para ver si se ha transmitido adecuadamente. Se establecerá un pequeño debate sobre las dificultades que han tenido al transmitir los mensajes.

PASEO EN LA JUNGLA

DEFINICIÓN
Consiste en decidir la posición y el orden para atravesar una jungla imaginaria.
OBJETIVOS
Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles. Desarrollar la toma de decisiones.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 8 años.
DESARROLLO
Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada la dificultad y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posiciones elegidas. Es decir, todos/as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.
EVALUACIÓN
¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?
NOTAS
Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla

¿CÓMO ESTOY?

DEFINICIÓN
Observación del compañero, mediante el tacto, para conseguir descifrar la posición que adopta.
OBJETIVOS
Mejora de la percepción espacial. Promover la comunicación táctil.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 8 años.
MATERIAL
Vendas para los que hacen de ciegos.
CONSIGNAS DE PARTIDA
El/La ciego/a no debe abrir los ojos o quitarse la venda hasta adoptar la postura del compañero/a estatua.
DESARROLLO
Por tríos un ciego/a, una estatua y la otra evalúa. El ciego/a, palpando, debe colocarse en la misma posición que la estatua; cuando crea que ya está abre los ojos y corrige sí es preciso. Puede ser una postura exacta, una simétrica, o libre pero conservando uno o varios elementos de la estatua. Rotación de papeles.
EVALUACIÓN
Durante: La que observa debe comprobar la semejanza entre ambas posturas, la del ciego/a y estatua.
Al final: Dificultades surgidas. ¿Cómo se solucionaron?.
NOTAS
Una variante puede ser hacerlo por parejas eliminando el papel del/a observador/a.

GRAN FIESTA

DEFINICIÓN
Trabajar por grupos una idea que debe de ser plasmada mediante el dibujo. Terminando en una puesta en común.
OBJETIVOS
Potenciar la relación entre los miembros del grupo.
Promover el trabajo en grupo.
Respeto hacia el trabajo de los demás.
Desarrollar la capacidad de representación.
Desarrollar la creatividad e imaginación.
Pasarlo bien.
PARTICIPANTES
El número de participantes rondará entre los 20-25 personas. Esta actividad se podrá realizar con niños a partir de 12 años.
MATERIAL
Esta actividad deberá realizarse en un espacio amplio. Se necesitarán sillas, una por persona .Además también se emplearán cartulinas o papel amplio como por ejemplo el papel de estraza, diferentes lápices de colores (rotuladores, lápices de madera, ceras ,etc.).
CONSIGNAS DE PARTIDA
El grupo deberá saber antes de comenzar la actividad, que deberán respetar el turno a la hora de hablar, a la misma vez que todos los componentes del grupo deberán aportar su opinión ,es decir, todos deberán de participar.
DESARROLLO
Se hará un circulo entre todos los componentes del grupo y se empezará con una historia. Esta historia tratará de ponerles en situación, contándoles que vivimos en un reino, en el que el rey quiere realizar una fiesta por la entrada de la primavera; pero como este rey ya ha hecho muchas fiestas no tiene ni remota idea de como realizarla. Por lo que ha pedido a su pueblo que le entreguen ideas para realizarla, Esto deberá presentarse antes de la fecha de la fiesta ,así el rey realizará la fiesta que mas le guste. Con todo el mundo y una vez explicada la situación, se realizarán pequeños grupos de cinco personas aproximadamente. Los grupos se harán atribuyendo a cada persona una palabra, estas serán: ancianos del pueblo, hombres, mujeres, niños y animales. Los ancianos formarán un grupo y así todos. Cada grupo deberá intentar plasmar en el papel grupal, teniendo en cuenta el papel que le ha tocado representar dentro del reino.
EVALUACIÓN
El/La responsable de la actividad irá observando como los grupos trabajan, si la gente participa, los comentarios realizados entre los niños y las niñas, viendo las diferentes intervenciones, quienes son los que intervienen.
NOTAS
Con los más mayores, en la puesta en común se discutirá los diferentes estereotipos en los que han sido divididos y el por qué de sus representaciones.

VAMOS A VENDER

DEFINICIÓN
Todos los participantes se sientan formando un circulo. Un compañero empieza cogiendo al compañero que se encuentra al lado y debe presentarlo como un producto, habiendo de persuadir a los otros compañeros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cual es su función, comodidades, ventajas, forma de uso, dando ejemplos de su utilización.
OBJETIVOS
Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños. También ayuda a la expresión

verbal y corporal ante un público que son los propios compañeros.
PARTICIPANTES
A partir de 7-8 años y un número indefinido
CONSIGNAS DE PARTIDA
Los participantes deben de valerse de su habilidad para dar credibilidad al producto que intentan vender.
DESARROLLO
Los alumnos empiezan presentándose y posteriormente presentan el producto. Por ejemplo un alumno coge al compañero y lo presenta como una cama que hace masajes. Este debe demostrar cuales son las cualidades de la cama con ejemplos de su funcionamiento y uso, así como su fantástico precio y sus facilidades de pago.
EVALUACIÓN
Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.
NOTAS
Podemos marcar un producto específico, como por ejemplo solo valen productos de limpieza o muebles de la casa....

EL SUBMARINO

DEFINICIÓN
Este juego consiste evitar chocar con los compañeros.
OBJETIVOS
La participación en grupo.
La escucha.
Afinar el sentido del oído
PARTICIPANTES
A partir de los 7 años y imientras más mejor!.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Que se respeten a todos y que todos participen
DESARROLLO
los niños se sientan en el suelo separados aproximadamente un metro, otro tiene que ir a gatas con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando este a punto de chocar los que están sentados deberán decir "pi, pi, pi"
EVALUACIÓN
El que menos choque y el que más participe gana
PELOTA IMAGINARIA
DEFINICIÓN
En corro pasamos una pelota imaginaria. Cada uno hará algo con ella, distinto a lo hecho hasta el momento y los demás lo imitarán.
OBJETIVOS
Desarrollar la creatividad y la imitación gestual.
PARTICIPANTES
Para educación infantil y el primer ciclo de primaria (de 3/4 a 6/7 años) y menos de 30 participantes.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Seamos originales. Realizar los gestos con la pelota con rigor.
DESARROLLO
Los alumnos se sitúan en corro cogidos por las manos. Nos soltamos. El profesor pasa la pelota imaginaria a uno de los alumnos, quien tendrá que hacer algo con ella (botar con la mano derecha, izquierda, lanzarla al aire y recogerla, mantenerla en equilibrio en la cabeza, recorrer con ella el cuerpo, darnos un masaje,...). Todos los alumnos imitan esta acción. El alumno pasa esta pelota al siguiente compañero y continuamos

el juego hasta pasar todos.
EVALUACIÓN
Los criterios para la evaluación de la actividad serían:
Es creativo
Acepta las consignas del juego
Es respetuoso con sus compañeros
VARIANTE
podemos hacerlo con una pelota de verdad. sin embargo, la pelota imaginaria nos ofrece una gama más amplia de posibilidades.

EL PSIQUIATRA

DEFINICIÓN
La persona que se "la liga" es un psiquiatra y tiene que adivinar nuestro problema.
OBJETIVOS
Establecer una confianza de la persona con el grupo, desinhibición y pérdida de timidez.
PARTICIPANTES
Un grupo no muy numeroso, a partir de 14 años más o menos.
CONSIGNAS DE PARTIDA
El grupo debe saber que tiene que adoptar la personalidad de la persona que tiene a su derecha o izquierda (según se establezca) y que cuando se miente o se dice algo mal sobre esa persona, ésta tiene que decir en voz alta "psiquiatra" y todos se cambian de sitio.
DESARROLLO
Se elige una persona que no sepa el juego y lo llevamos a una habitación donde no escuche las instrucciones que vamos a dar al grupo. Una vez hecho esto, el presentador explica al grupo que la persona es un psiquiatra y nosotros somos locos, dicho psiquiatra tiene que adivinar nuestro problema que no es otro que un desdoblamiento de personalidad adoptando la personalidad del compañero/a de la izquierda o derecha según se establezca, al psiquiatra se le dice que tiene que resolver nuestro problema mediante preguntas.
EVALUACIÓN
Se debe producir un buen ambiente y confianza de la persona en cuestión con el resto del grupo
Juegos de cooperación

CONSTRUIR UNA MÁQUINA

Se trata de construir una máquina, u otro objeto, entre todos. El animador propone: "vamos a hacer una máquina y todos somos parte de ella". Se escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, un tren, un carromato, algo imaginario... Alguien comienza y los demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina. Cuando todos se hayan colocado, se hace el test de funcionamiento.

SOPLAR LA PLUMA

Se divide a los participantes en grupos. Las manos han de colocarse a la espalda. Los miembros de cada grupo han de colocarse muy juntos. Se lanza un plumón sobre ellos y todos deben soplar para impedir que se caiga al suelo. Se puede acordar un tiempo determinado para mantener la pluma en el aire o trasladarla de zona.

LEVANTARSE EN GRUPO

Se disponen en grupos de más de diez, sentados en circulo con la espalda hacia dentro, cogidos en jarras (por los codos). A una señal, intentan levantarse a la vez sin apoyar las manos en el suelo.

RIÓ DE PIRAÑAS

DEFINICIÓN : Buscar los materiales adecuados, para que todos podamos atravesar un espacio sin poner un apoyo directo en el suelo.
OBJETIVOS : Aportar ideas al grupo. Colaborar en el mantenimiento del equilibrio mutuo.
PARTICIPANTES : Grupo, clase, ... a partir de 5 años. El número de participantes por grupo dependiente del espacio y material.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Todos tiene que llegar a la orilla contraria.
Cada miembro del grupo transportará su material elegido y lo colocará donde lo crea oportuno.
El transporte de material y colocación será en orden.
Hay que mantener y ayudar para guardar el equilibrio sobre el "camino".
DESARROLLO
Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales), por lo tanto hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.
EVALUACIÓN
¿Qué materiales han sido mas adecuados?:
consistencia para aguantar nuestro peso.
ligero para el transporte.
¿Como hemos ayudado para mantener el mutuo equilibrio cuando nos cruzamos en el camino?.
NOTAS
El material será retirado y colocado en la orilla a la que hemos llegado, para dejar el río limpio.
Limitar el número de materiales, por lo que en un momento determinado el material ya utilizado es transportado, colocado o utilizado nuevamente.
MATERIALES
Espacio: indiferente en su composición (arena, sala,...) Material: todo aquel que pueda ser fácilmente transportado y mantenga nuestro peso corporal.

¡SIGUE LA HISTORIA!

DEFINICIÓN
Se elige un tema. Uno del grupo comienza una historia relacionada con dicho tema y los demás, de forma consecutiva, la continúan.
OBJETIVOS
Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo. -Desarrollar la creatividad.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 7-8 años. De 15 a 30 participantes.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Debe hacerse lo más rápido posible. El orden de intervención es secuencial.
DESARROLLO
El primer miembro del grupo dispone de un minuto de tiempo para contar su historia. A continuación el siguiente componente seguirá contando la historia desde el punto en el que el anterior compañero la dejó. Así sucesivamente hasta que todos los miembros

del grupo cuente su parte de la historia.
EVALUACIÓN
Participación del alumnado.
Comprensión de la historia.
Escuchar y respetar a los compañeros.
NOTAS
Cada miembro continuará la historia iniciada por el compañero anterior.
MATERIALES
Encerado o similar, y útiles para escribir.

FORMAR PALABRAS

DEFINICIÓN
Formando subgrupos y tumbados en el suelo, tienen que formar una letra de la palabra que el/a monitor/a asignará, de manera que los subgrupos formen la palabra.
OBJETIVOS
Conseguir que el grupo se desinhiba y desarrollen el espíritu de colaboración.
PARTICIPANTES
La edad de los participantes debe ser superior a diez años. El número de participantes es indiferente.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Todos los miembros del grupo han de saber que la colaboración es lo más importante, ya que sin ella la realización de este juego y de otras muchas actividades de la vida cotidiana serían imposible de realizarlas.
DESARROLLO
Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras tumbados en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.
EVALUACIÓN
Se realizará a los participantes una serie de preguntas como pueden ser las siguientes:
¿qué hemos aprendido en cuanto a la construcción de las palabras?.
¿ha sido fácil realizar las letras y la palabra en sí?.
¿cómo fue la organización y realización de letras como por ejemplo la "A".
NOTAS
Si sabemos de antemano el número de componentes del grupo podremos prepararlo y organizar la repartición de letras, sino, habrá que improvisar.

ZAPATOS VIAJEROS

DEFINICIÓN
Cada niño echará uno de los zapatos en un saco para, posteriormente, ir sacando uno por uno y reconocer a quién pertenece. Una vez reconocido, deberá ponérselo a su compañero.
OBJETIVOS : Mejorar la cooperación entre todos los participantes.
PARTICIPANTES : Menos de 30. A partir de los 3 años.
MATERIALES
Un saco o una bolsa de basura grande para meter los zapatos. Un antifaz o una media que cubra la cara del ladrón. Espacio: se podrá realizar tanto en la clase como en el patio.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Cada uno debe entregar su zapato y esperar a que alguien lo vuelva a sacar para recuperarlo. Todos deben mantenerse en su sitio hasta que llegue su turno.

DESARROLLO
Las animadoras comentarán a los niños que están muy cansadas y que les duele un pié. Por esto se quitarán el zapato e invitará a los demás a que también se lo quiten. Los niños deberán estar sentados en el suelo formando un círculo.
Cada niño, al igual que los animadores, echará su zapato en un gran saco, el cuál se sacará del círculo con el objetivo de que "un ladrón" se los lleve sin el conocimiento previo de ello.
Uno de los animadores saldrá al rescate de los zapatos logrando alcanzar al ladrón. Aprovechando que ha recuperado el saco, la animadora sacará uno de los zapatos y deberá buscar a su dueño para entregárselo. El que lo haya recuperado será el encargado de sacar el próximo zapato y repetir la acción anterior. Así sucesivamente.
EVALUACIÓN
Si los niños han cooperado conjuntamente en la dinámica se habrán alcanzado los objetivos anteriormente citados
VARIANTES
En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.

A VOLAR CON EL PARAGUAS GIGANTE
DEFINICIÓN
Todos/as los/as niños/as agachados y alrededor del paracaídas, agarran fuertemente el mismo con las dos manos, a la orden o el silbato, se levantan, lo sostienen hasta la cintura y a una segunda orden, elevan rápidamente los brazo al unísono, de tal forma que al mismo instante de tener todos los brazos arriba lo sueltan, se forma entonces un enorme paraguas o cabeza de seta (Sugerencia: también se le puede llamar la ¡¡SETA GIGANTE!!. En ese instante aprovechamos para desplazarse dos pasos a la derecha cada niño/a. Al segundo lanzamiento haremos lo mismo pero haciendo el desplazamiento hacia la izquierda.
OBJETIVOS
Trabajar la coordinación auditiva y miembros superiores. Fomentar el trabajo y la cooperación en equipo. Promover la sociabilidad de los participantes. Adquirir nociones espaciales y de volumen.
PARTICIPANTES
A partir de los 7-8 años.
MATERIALES
Un paracaídas o o telas de sábanas cortadas y cosidas en forma de circulo.
CONSIGNAS DE PARTIDA
A la 1ª orden del profesor o del silbato, debemos levantar el paracaídas hasta la cintura. A la 2ª orden elevamos con fuerza los brazos y la tela hacia arriba y al 3º silbato, soltamos todos a la vez. y rotamos dos pasos a la derecha
DESARROLLO
Los niños se colocan sentados alrededor del paracaídas, lo sujetan con las manos, ya sentados pueden hacer giran la tela de izquierda a derecha oscilando sus troncos en posición de sentado, luego se ponen de pie, y levantan la tela hasta la cintura, a la orden del profesor elevan los brazos y la tela simultáneamente, y de a la orden del profesor o de otro compañero/a se suelta las manos y el paracaídas o tela sube hacia arriba, en ese momento los participantes se desplazan un número predeterminado de pasos hacia un lado o hacia otro, hasta completar una vuelta completa.
EVALUACIÓN
Interés, participación, actividad, así como la forma o agilidad para levantarse los niños, la intensidad con la que tiran por la tela y la tensan, la coordinación entre la orden de elevar los brazos y soltar el paracaídas, la agilidad y destreza en los movimientos de elevación, desplazamiento, noción de lateralidad, etc.

VARIANTES
Una variante sería que todos los participantes, corrieran hacia el centro para dejarse cubrir por la tela del paracaídas. Otra variante sería que uno de los niños diese la orden de levantar y soltar y luego gritara, me cambio por... Ana por ejemplo, y en ese instante antes de que les cubra el paracaídas o caiga al suelo, los dos niños deberán permutar sus posiciones. Otra variante también sería sin soltar los extremos del paracaídas, levantar brazos hacia arriba y elevar la tela, en ese momento correr todos hacia el centro del círculo cerrando la copa del paracaídas y formando un champiñón o seta gigante

ENCESTAR EN LA RUEDA
DEFINICIÓN
Se trata de encestar el mayor número posible de pelotas en una cubierta de neumático.
OBJETIVOS
Cooperar grupalmente. Divertirse todos juntos, sin excluir a nadie.
PARTICIPANTES
Indiferente.
MATERIALES
Un paracaídas, una cubierta de neumático y varias pelotas de diverso tamaño.
CONSIGNAS DE PARTIDA
La única regla es que la pelota que cae al suelo no puede ser devuelta a la tela del paracaídas, con independencia de si ha caído dentro o fuera de la rueda.
DESARROLLO
Se coloca una cubierta de neumático justo bajo el agujero del paracaídas y un número indeterminado de pelotas de distinto tamaño en la tela del paracaídas, los jugadores agitan la tela del paracaídas con el objetivo grupal de conseguir introducir el mayor número posible de pelotas en la rueda.
EVALUACIÓN
Se puede realizar un comentario de las dificultades para conseguir el objetivo y cómo las han ido resolviendo a lo largo del juego.
VARIANTES
Se puede permitir el devolver al paracaídas las pelotas que están en el suelo y no han quedado dentro de la rueda. En este caso el juego finalizará cuando todas las pelotas estén dentro de la cubierta de neumático. Hay que tener la precaución de colocar en el paracaídas un número reducido de pelotas con el fin de que quepan todas en la rueda. También se pueden colocar varias ruedas y jugar con la misma regla, lo cual incrementa la dificultad del juego y también la diversión.

LA VARA DE LA COMUNICACIÓN
DEFINICIÓN
Es una actividad en parejas. Utilizando una vara de 30 cm. aprox. ambos compañeros mantienen un extremo de la vara con su dedo índice (ambos derecho o izquierdo).
OBJETIVOS
Favorece la comunicación corporal y la confianza con el compañero que está sosteniendo el otro extremo.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 10 años en parejas.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Deberán moverse, con música de fondo, no muy rápida, sin que se caiga la vara. La confianza que se adquiere al probar distintos movimientos, como giros u otros.
MATERIAL
Gimnasio. Varitas de 30 cm., música clásica, percusiones, depende de características y

edad del grupo.
DESARROLLO
El profesor da indicaciones sobre cómo tomar la varita. Debe resaltar que no importa que ésta se caiga. Si eso sucede, se vuelve a comenzar. Primero se intenta en el lugar y luego se invita al desplazamiento.
EVALUACIÓN
Se hace un comentario final, sobre cómo se sintieron en la actividad , si sintieron el lenguaje corporal.

PASAR EL TESORO

DEFINICIÓN
El equipo ha de conseguir que el que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista.
OBJETIVOS
Favorecer la cooperación de todo el equipo y el concepto sacrificio.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... A partir de 7 años. Máximo 25 participantes.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Solo con tocar al niño del equipo contrario ya estará pillado (para evitar placajes o situaciones violentas). No tocaremos al niño más arriba del pecho.
Muy importante la comunicación entre el grupo
DESARROLLO
Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la pista (en las dos porterías si se trata de un campo de fútbol sala). A uno de los equipos se le da un objeto pequeño. El objeto lo lleva escondido solo uno de los niños de este grupo (sin que el otro equipo sepa quien lo tiene). Todo el equipo ha de conseguir que el niño que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista.
El otro equipo tratará de evitar la llegada de dicho objeto.
En la primera ronda un equipo hará de atacante y el otro de defensor, y posteriormente se cambiaran los roles.
EVALUACIÓN
¿Puede ganar mi equipo con mi sacrificio?
Podemos comunicarnos bien sin que nos descubra el otro equipo?
VARIANTES
Se puede dar más de un objeto y comprobar al final cuantos objetos repartidos han conseguido su objetivo.
NOTAS
Juego muy útil para conocer las características de nuestro grupo de alumnos.

ORDENAMOS ZAPATILLAS

DEFINICIÓN
Agrupar las zapatillas (sus pares) en el centro del campo. Tomar el tiempo de cada equipo.
OBJETIVOS
Organización y cooperación. Atención y velocidad de reacción.
PARTICIPANTES
Desde 4 a 16, de cualquier edad.
CONSIGNAS DE PARTIDA
Ordenar las zapatillas (que estarán amontonadas) en línea, como si se tratara de un puesto de venta de calzado. Volver rápidamente a la situación de partida.
DESARROLLO
El primer grupo deberá dirigirse con rapidez y de forma organizada al montón de

zapatillas, ordenarla y volver rápidamente a la salida. Una vez se tome el tiempo que ha empleado este grupo en ordenar las zapatillas, se dará la salida al segundo grupo.
EVALUACIÓN
Necesidad de organizarse y trabajar de forma colaborativa.
Recabar de los alumnos las dificultades que han tenido.
Educar en el conflicto.
Percibir tamaños, colores, formas.
Trabajar la velocidad de reacción y de desplazamiento.
VARIANTES
Este juego puede tener algunas variantes, las que seamos capaces de añadir.
Una puede ser que en lugar de colocar ordenadamente los zapatos los alumnos se los suyos y tras colocar los de los compañeros del grupo de enfrente ordenadamente, volver a su situación de partida.
Otra puede ser salir hacia el grupo contrario y quitarles los zapatos, amontonarlos y que ese grupo contrario vaya rápidamente a buscar sus zapatillas, ponérselas y volver a su lugar de salida.

FORMEMOS UN PUENTE

DEFINICIÓN
Consiste en tratar de coger la esencia de la vida (será representada con un palito) que se encuentra en un hueco profundo (imaginario).
OBJETIVOS
La comunicación gestual y la cooperación
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... de 15 años mínimo. Desde los 8 participantes hasta un máximo de 20
CONSIGNAS DE PARTIDA
En el juego no se puede hablar todo lo tienen que hacer por señas. No se debe pisar dentro de el circulo y solo se pueden utilizar prendas de vestir.
DESARROLLO
Los participantes se ingeniaran la forma de hacer una clase de puente para coger la esencia de la vida en un tiempo delimitado. Para llegar ahí se deben utilizar solo las prendas de vestir o algo que tengan a la mano (sin pisar el interior del juego), es importante delimitar el hueco ya si se da un paso dentro de él se pierde
EVALUACIÓN
Si lo lograron es porque tiene capacidad de trabajar en grupo y de comunicarse entre ellos.

GINCANA COOPERATIVA

DEFINICIÓN
Mediante respuestas acertadas a preguntas (sobre cualquier contenido que nos interese) se va formando un arco iris gigante
OBJETIVOS
Desarrollar en los niños: cooperación, respeto del turno de palabra, interés por contestar adecuadamente, actitud de ayuda hacia los compañeros
PARTICIPANTES
Un aula de 20 o 25 alumnos, dividida en subgrupos. A partir del segundo ciclo de primaria hasta el primer ciclo de la ESO
MATERIALES
Piezas grandes (cartulina) que forman el puzzle de un arco iris (o cualquier otro dibujo que nos interese según el área que estemos tratando) Por ejemplo: una flor, un animal, ...
CONSIGNAS DE PARTIDA
Una vez se hayan dividido en grupos (dos o tres como mucho por aula), se van

contestando a las preguntas que hace el secretario de cada grupo por turnos. si aciertan colocan una pieza del gran puzzle, si no aciertan le tocaría contestar al otro grupo. Así hasta que se forme la figura completa.

DESARROLLO

Las preguntas las pueden sacar ellos mismos de los contenidos que quieran repasar de cualquier área, o el profesor puede tener ya preparada una batería de preguntas. Cuando sea el turno del grupo A, el secretario del grupo B les hace una pregunta y tiene que contestar cada vez un miembro diferente del grupo A (aunque puede recibir ayuda si no sabe la respuesta). A continuación le tocará al grupo B contestar una pregunta hecha por el grupo C (en caso de que hubiera un tercer grupo) y así sucesivamente.

EVALUACIÓN

Se pueden contar el número de piezas que ha conseguido colocar cada equipo. O también podemos valorar la actitud no competitiva sino cooperativa de cada equipo en lograr la figura.

NOTAS

Si el juego se hace entre profesores durante alguna fiesta escolar, y con preguntas semi-comprometidas, puede llegar a ser interesante..y divertido.(Dependiendo de la confianza entre ellos).Sería ideal que se pudiera llevar a cabo. significaría que no tienen prejuicios entre ellos y trabajan de forma cooperativa.

Juegos de resoluciOn de conflictos

EL ESCUADRÓN

DEFINICIÓN
Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4) y tiene que hacer que vuele y atraviese una distancia para llegar a un objetivo.
OBJETIVOS
La creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ...a partir de los 10 años en grupos entre 3 y 5 personas
MATERIAL
Hojas de papel Bond , tamaño A4
1 Aro de cincuenta centímetros de diámetro
CONSIGNAS DE PARTIDA
Cada grupo va a hacer una nave voladora
Esta nave tiene que recorrer una distancia de 5 metros
Y debe atravesar un aro de 50 cm. de diámetro.
Tienen tres intentos para lograr su cometido
DESARROLLO
Se forman los grupos (3 a 5 personas)
Se les entrega los papeles
Se les imparte la consigna
Advertir sobre la solicitud de una hoja adicional (Adultos)
El grupo concluye la prueba cuando logra que su nave vuele y atraviese el aro (tiene hasta 3 intentos)
Los intentos de cada grupo no pueden ser consecutivos (a fin de fomentar la participación de todos)
El juego termina una vez que todos los grupos han cumplido la prueba.
EVALUACIÓN
El moderador debe aplaudir los aciertos.
Felicitar a todo el escuadrón por el logro del objetivo.
El equipo debe aplaudir los aciertos.
Felicitar al primer grupo que cumplió con el objetivo.
El moderador preguntara de manera abierta: Pedir opiniones
¿Que podemos sacar de aprendizaje de este juego?
¿Cual ha sido el momento mas difícil?
¿Que se siente ver que los otros grupos pasan y nuestro grupo se queda?
¿Que sentimos ahora que todos hemos cumplido con el objetivo?
El moderador debe hacer un cierre reflexivo sobre lo que ha hecho que cada grupo llegue a su objetivo: en términos de comunicación, trabajo en equipo y sobre todo motivación.

VARIANTES
Variante para adultos (Negociación): Si malogran alguna hoja de papel se les entrega otra nueva, pero además una hoja adicional, la cual necesariamente debe incluirla en su diseño (Es el costo por malograr una hoja).
DEFINICIÓN
Desde un circulo deben presentarse voluntarios para ubicarse dentro del mismo y se debate las motivaciones.
OBJETIVOS
Demostrar como las personas, aunque actúen de la misma manera, pueden estar

partiendo de motivaciones diferentes y comprender actitudes aparentemente incomprensibles.

PARTICIPANTES

Menos de 30 personas.

DESARROLLO

Se pide que cinco o seis personas se presenten voluntariamente al centro del circulo. Luego deberán decir al grupo las motivos por los que se han presentado voluntariamente. El resto del grupo escucha. Seguidamente se pide a quienes no se han presentado voluntariamente que expongan públicamente sus motivos para no hacerlo.

Este ejercicio puede hacerse de otro modo : se pide a quienes no se han presentado voluntariamente que digan por que creen que se se han presentado los otros y viceversa

EVALUACIÓN

las motivaciones son muy personales

nadie es dueño de la verdad, sino que cada cual puede poseer una parte de la misma

debemos ser menos jueces y mas humanos

muchas veces proyectamos en los demás nuestras propias motivaciones

Juegos de distensiOn

EL MERCADO DE CHINÍ-CHINÓ

Se sienta a los participantes en círculo. El animador dice: "imaginaos que estamos en el mercado de chiní-chinó, que es un mercado chino, en el cual se pueden comprar unas cosas y otras no, por ejemplo yo compraría una cama". Entonces los participantes van diciendo cosas que quieren comprar. Si las palabras llevan "i" u "o" no las pueden comprar, y si no llevan, sí las pueden comprar.
Los participantes deben descubrir por qué pueden comprar las cosas.

EL INQUILINO

DEFINICIÓN
Se trata de que una persona que está sola consiga entrar a formar parte de apartamentos formados por tríos.
OBJETIVOS
Pasar un rato divertido, con un ejercicio de movimiento.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 8 años.
CONSIGNAS DE PARTIDA
El juego tiene que desarrollarse con rapidez.
DESARROLLO
Todos/as se colocan por tríos formando apartamentos. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha respectivamente .
La persona que queda sin apartamento (si el grupo es múltiplo de 3, el animador/a, y si hay dos sin apartamento, jugarán como una sola), para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: pared derecha, pared izquierda, inquilino, casa o terremoto. En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de apartamento, momento que debe aprovechar la que no tiene sitio para ocupar uno. En el caso de que diga casa serán las dos paredes y si dice terremoto, serán todos/as los que tienen que cambiar y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego la persona/as que quedó sin sitio.

CAZA ABRAZADORES

DEFINICIÓN
ABRAZARSE POR PAREJAS CAMBIANDO A OTRO COMPAÑERO O COMPAÑERA DISTINTO DEL ANTERIOR.
OBJETIVOS
MEJORAR LA RELACIÓN ENTRE TODOS LOS COMPAÑEROS DE LA CLASE O GRUPO, NIÑOS Y NIÑAS. MEJORAR LA AUTOESTIMA.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 6 hasta 10 años.
MATERIAL
CONOS O TELAS, ESPACIO AL AIRE LIBRE O GIMNASIO.
CONSIGNAS DE PARTIDA
LOS CAZA ABRAZADORES SOLO PUEDEN TOCAR A LOS COMPAÑEROS CUANDO NO TIENEN PAREJA Y DEBEN TOCARLES EN LA ESPALDA.
DESARROLLO
LOS ALUMNOS SE DISTRIBUYEN LIBREMENTE POR EL ESPACIO Y A LA SEÑAL DEL PROFESOR HAN DE ABRAZARSE POR PAREJAS. CADA VEZ QUE EL PROFESOR DICE CAMBIO DE PAREJA HAN DE ABRAZARSE A OTRO COMPAÑERO O COMPAÑERA

DISTINTO DEL ANTERIOR PARA FAVORECER LA RELACIÓN ENTRE TODOS. PARA DINAMIZAR EL JUEGO HAY QUE DESIGNAR DOS VOLUNTARIOS QUE LLEVAN UN OBJETO EN LA MANO (CONO FLEXIBLE) QUE SON LOS CAZA ABRAZADORES ,ES DECIR TIENEN QUE CAZAR ,TOCAR A UN COMPAÑERO MIENTRAS ESTE BUSCA DESESPERADAMENTE UN ABRAZO, CUANDO ESTÁ ABRAZADO YA NO SE LE PUEDE CAZAR.

TIBURONES Y SALVAVIDAS

DEFINICIÓN
Esta actividad es una de las favoritas usadas por los niños en los juegos cooperativos de la iniciativa Jugar para la Paz (
Usando el paracaídas en el suelo hay un tiburón debajo tratando de llevarse a los que están sentados con pies debajo en él. El salvavidas los trata de salvar.
OBJETIVOS
Diversión entre grupos de distintas culturas para promover la realidad de que todos somos parecidos. El jugar papeles de ayuda o de conseguir socios (tiburones) y así promover la amistad.
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 6 años hasta adulto.
MATERIAL
Paracaídas y espacio suficiente para ponerlo en el piso limpio o en césped. Hay paracaídas de distintos tamaños así que la cantidad de personas dependen de cuantas personas estén alrededor. Se puede reducir el tamaño enrollándolo si es un grupo mas pequeño.
CONSIGNAS
La importancia de tener cuidado al estar debajo del paracaídas y no lastimarse.
DESARROLLO
Se identifica alguien que sea el tiburón y otro/a que sea salvavidas (más de uno de cada uno si es un grupo grande). El grupo se sienta en el piso con los pies extendidos debajo del paracaídas y haciendo olas moviendo la tela para arriba y abajo (sin mirar abajo). El tiburón esta debajo y empieza a arrastrarlos a algunos hacia adentro para convertirlos en otros tiburones con el/ella. Ellos piden ayuda para que el salvavidas los ayude a rescatarlos. El salvavidas corre dando vueltas al paracaídas tratando de salvarlos (agarrándolos de los brazos para que no se los lleve por debajo el tiburón). Sigue el juego hasta que ya no quedan personas fuera del paracaídas. Se puede repetir, puesto de que siempre hay otros que quieren ser tiburones o salvavidas.
EVALUACIÓN
Primero se pregunta si se divirtieron. También se puede hablar del papel de la ayuda que se da entre personas en situaciones peligrosas.

IGLÚ

DEFINICIÓN
FORMAR CON EL PARACAÍDAS UN IGLÚ DEL LOS ESQUIMALES DONDE LOS ALUMNOS ENTRARAN.
OBJETIVOS
COOPERACIÓN
PARTICIPANTES
Grupo, clase, ... a partir de 8 años. Menos de 30 por paracaídas.
MATERIAL
Un paracaídas.
DESARROLLO
TODOS SUJETAN EL PARACAÍDAS POR LA CINTA QUE BORDEA EL PARACAÍDAS CON LAS DOS MANOS. A LA SEÑAL DEL PROFESOR:¡ARRIBA!, TODOS LEVANTAN LOS

BRAZOS Y A LA SEÑAL DE ABAJO TODOS LOS BAJAN A LA VEZ SIMULTÁNEAMENTE. CUANDO ESTE PROCESO PREVIO SE CONOCE Y DOMINA BIEN SE PASA AL SIGUIENTE QUE CONSISTE ELEVAR EL PARACAÍDAS PARA DESPUÉS DESCENDER HASTA EL SUELO Y FORMAR UNA GRAN BURBUJA DE AIRE SUJETANDO CON MANOS Y RODILLAS LOS BORDES DEL PARACAÍDAS PROCURANDO QUE EL AIRE NO SE ESCAPE.
Después de este proceso el siguiente seria meter todos la cabeza dentro del paracaídas de manera que el aire no se escape y que todos nos veamos las caras, se puede jugar a soplar o a gritar muy fuerte. El siguiente paso seria entrar todos dentro del paracaídas y sentarse sujetando los bordes al sentarse en el suelo. Esto se consigue de la siguiente forma, cuando todos levantan el paracaídas hacia arriba dan un paso hacia delante y a su vez bajan el paracaídas por detrás de la espalda sin soltarlo y situarlo debajo del culete para después sentarse con las piernas dobladas.

TENIS

DEFINICIÓN
Igual que en el tenis, pero los paracaídas hacen de raquetas.
OBJETIVOS
Principalmente, favorece la coordinación.
PARTICIPANTES
Exceptuando edades comprendidas entre los 13 y los 17 años, es válido para todas las edades.
El número de participantes depende de los equipos para agarrar los paracaídas.
MATERIAL
Dos paracaídas, un balón y una red. Espacio amplio.

GRANDES JUEGOS

JUEGO Nº1: LOS INDIOS

Objetivo: Estratega, socialización y cooperación.
Nº de participantes: 4 Equipos (entre 8 y 10).
Material: Temperas.
Organización: Cuatro equipos cada uno en un esquina, los componentes deben llevar la cara pintada.
Desarrollo: Los rojos pillarán a los azules; los azules a los amarillos; amarillos a verdes y verdes a rojos. Si alguien es pillado va a casa de los opuestos, pero pueden ser salvados por sus compañeros. Los equipos pueden aliarse, de forma que si un verde tiene que pillar a tiene que pillar a un rojo, éste se puede aliar con un amarillo, que pilla al verde, así al verde le cuesta más pillar al rojo.
Los que son pillados y están en la cárcel no pueden escaparse, hasta que uno de sus compañeros lo libere.. Cuando todos los equipos estén pillados, se empieza de nuevo. Ganará el que más contrarios tenga en su esquina.

JUEGO Nº2: LA BÚSQUEDA

Objetivo: Estrategia, Nocturno.
Nº de participantes: 2 Equipos (cada uno con un color).
Material: Temperas o lazos de colores.
Organización: un equipos son los cazadores y el otro los perseguidos. En un terreno previamente delimitado, por el que los perseguidos se repartirán.
Desarrollo: A la señal, el grupo de "perseguidos", tiene dos minutos para esconderse en en zona que previamente ha sido delimitada. A los dos minutos sale el grupo de los cazadores, los cuales tienen siete minutos para pillar a sus contrincantes, una vez pillados deben llevarlos a una "cárcel" que será el punto de partida del juego. Una vez terminado el tiempo se cambian los papeles. Gana el equipo que mas personas pille.

JUEGO Nº3: LA CONQUISTA DEL TESORO

Objetivo: Entretenimiento, estrategia, Nocturno.
Nº de participantes: Gran grupo.
Material: Una linterna intermitente y una linterna por persona.
Organización: En un espacio previamente delimitado, se colocará una linterna intermitente. Del gran grupo se cogerá a unas cuantas personas que harán de "guardianes" que se esconderán, y el resto se repartirá por el espacio delimitado.
Desarrollo: La finalidad del juego es intentar llegar a la luz intermitente. El grupo de guardianes estará escondido en lugares estratégicos, de los que no se podrán mover, para evitar que nadie llegue. Los demás deben intentar llegar sin que los guardianes les descubran, si son descubiertos deben retroceder cincuenta pasos e intentarlo de nuevo.

JUEGO Nº4: CROSS DE ORIENTACIÓN

Objetivo: Entretenimiento, estrategia, Nocturno.
Nº de participantes: Gran grupo.
Material: Un mapa de la zona (podéis dibujarlo vosotros), Brújulas (si no tenéis, no pasa nada). Balizas (construidas por vosotros mismos, por ejemplo un trozo de papel, con un Nº y un dibujo diferente en cada baliza).Un cronometro.
Organización:
Desarrollo: Escondéis las balizas por el terreno, y las marcáis en el mapa (ponéis el Nº de la baliza) y si hay brújula la indicación. Situáis una zona de control, donde estéis

vosotros, a cada grupo de niños, le entregáis una copia del mapa, y lo mandáis a una baliza diferente para comenzar.
Cada vez que encuentren una baliza deben copiar el dibujo, y lleváoslo a vosotros, donde lo verificáis si es verdad o no, gana el que menos tarde en encontrar todas las balizas.
Variantes:
Cada vez que encuentren una baliza y os la lleven le podéis poner una prueba a superar.
En los dibujos podéis poner animales de la zona por ejemplo, que los dibujen y los reconozcan.

JUEGO Nº 5: EL TESORO

Objetivo: Captura y defensa
Ámbito: Psicomotricidad, juego en equipo.
Deporte: Colectivo.
Material: Cancha lisa sin obstáculos.
Edad: desde 6 años.
Organización: Dos equipos.
Desarrollo: Se divide el terreno por la mitad y hay que tratar de capturar el tesoro (balón) que está dentro de un círculo de 6 metros de diámetro del otro lado y llevarlo a campo propio.
Sólo en la mitad ajena a mi equipo me pueden congelar
Un compañero me puede descongelar. Pasando bajo mis piernas.
Los defensas no pueden entrar a su circulo.
Se pueden dar pases.

JUEGO Nº 6: EL NUDO HUMANO

Objetivo: Contacto físico, rompehielos de un grupo que se conoce recientemente.
Ámbito: Contacto físico, rompehielos
Deporte: Colectivo.
Material: Ninguno
Edad: desde 10 años.
Organización: Una ronda todos tomados de las manos mirando hacia el frente
Desarrollo: El juego consiste en que uno de los integrantes de la ronda, profesor o guía, comenzará a caminar por entre los brazos o bajo los brazos de los demás integrantes de la ronda, nadie deberá soltarse y todos deberán ir pasando por donde paso el guía. La idea es que entre todos se forme un gran nudo humano, una vez que el guía no puede seguir avanzando, se debe comentar el como se encuentran y si posiblemente se puede seguir. De no ser así, se comienza el retroceso para formar nuevamente la ronda y realizar otra actividad.

JUEGO Nº 7: CAMBIO DE PLANETA

Objetivo: Salto.
Ámbito: Habilidades Básicas.
Material: Aros.
Edad: 6 y 7 años.
Organización: Aros repartidos por todo el espacio, serán los planetas.
Desarrollo: Un aro por niño/a, menos uno/a que será el que primero la quede. Este gritará "CAMBIO DE PLANETA" y deberán cambiar de aro desplazándose a saltos. El que la quedaba también debe buscar planeta, quien se queda sin él es el que la queda.
Se pueden cambiar los tipos de salto para desplazarse: con dos pies juntos, a la pata coja.....

JUEGO Nº 8: SIGUE EL CAMINO...

Objetivo: Lectura de señales de senderismo.
Ámbito: Orientación.
Material: Cartulinas (Blancas, Amarillas, Rojas).
Edad: 6 a 10 años.
Organización: Grupos de 4 o 5.
Desarrollo: Previamente el profesor colocará por el patio del colegio las señalizaciones correspondientes haciendo un recorrido. Los niños/as con sus grupos deberán empezar su camino por los "senderos" y deberán seguir las señalizaciones, hasta leer la posta final. Que podrá decir algo así como..."ENHORABUENA, HAS LLEGADO A LA META".

JUEGO Nº 9: LAS 7 MARAVILLAS.

Objetivo: Conseguir los objetos que se piden en el listado
Ámbito: Creatividad
Material: Papel con una lista de 7 maravillas
Edad: Desde los 6 años
Organización:
Desarrollo: Se dividen los participantes en grupos de a 10 como máximo. A cada grupo se le da una lista de cosas que tienen que conseguir, como por ejemplo, flores de distintos colores, piedras con formas de animales, etc... la lista la hace cada profesor a su gusto, y teniendo en cuenta el lugar donde se va a desarrollar el juego. Se juega por tiempo, pueden ser entre 10/20 minutos, terminado el plazo se muestran lo que cada equipo pudo conseguir, otorgando puntaje en base a la creatividad mostrada por cada grupo, en base a lo solicitado por el profesor. (como ejemplo, se puede pedir un rayo de sol, un metro de agua, etc... para que los niños tengan que improvisar y jugar creando)

JUEGO Nº 10: LAS BANDERAS

Objetivo: Visualización del espacio, de los compañeros y de los contrincantes.
Ámbito: Velocidad, agilidad
Material: Pañuelos, papel, pelotas o cualquier cosa que se quiera utilizar como bandera.
Edad: A partir de 9 años
Organización: En una pista de fútbol sala (o similar) colocaremos el mismo nº de banderas en cada esquina
Desarrollo: A cada equipo pertenece la mitad del campo, y las banderas que hay en sus dos esquinas. La portería se utilizará como cárcel. El juego consiste en pasar a "campo enemigo" a robar sus banderas (una cada vez) sin que te hagan prisionero, y evitar que te roben las tuyas. Normas del juego:
Una vez que tienes una bandera en tu poder, no pueden hacerte prisionero.
Las banderas conseguidas se unirán a las que están en tus dos esquinas.
Los prisioneros se salvan dándoles en la mano y consiguiendo llegar a tu campo sin que te pillen.
Gana el equipo que consigue hacerse con todas las banderas del equipo contrario, o que ha hecho prisionero a todo el equipo de en frente.

JUEGO Nº 11: LOS BOMBEROS

Objetivo: Nociones básicas del deporte
Ámbito: softbol
Material: 1 pelota blanda, 4 bases de goma, cartón o en su defecto dibujadas con tiza
Edad: 6 años en adelante
Organización: Dibujar un cuadrado en el suelo de 18 metros de lado. en tres esquinas ubicar una base cuadrada, en la otra, ubicar una con forma de casita.
Desarrollo: Se dividen dos grupos: los bomberos y los incendiarios. Los bomberos se ubican desparramado dentro de los límites del cuadrado y nombrarán a un jefe que se ubicará detrás de la base con forma de casa. El otro grupo se forma en fila, fuera del cuadrado. El primero se ubicará delante de la casita con la pelota en la mano, y sus compañeros detrás. A la señal del profe el primero arroja la pelota lo más lejos posible con las manos y corre alrededor del cuadrado, pisando las bases en orden y tratando de llegar a la casita antes de que el jefe apoye la pelota en ese lugar. Los bomberos tratarán de tomar la pelota y por medio de pases enviársela al jefe antes de que el corredor llegue a la casa. Si el corredor logra llegar se anota un punto para su equipo. Una vez que pasaron todos los compañeros, cambian de roles, los bomberos serán incendiarios y viceversa.

JUEGO Nº 12: beisbol racket

Objetivo: Iniciación al Tenis y al Beisbol
Ámbito: Predeporte
Material: Raqueta de Tenis, pelota de Beisbol ,bases.
Edad: a partir de los 10
Organización: Estructuración del campo como el Beisbol.
Desarrollo: Igual que el Beisbol pero con los puntos de otra manera:
un home run:5 puntos
un home:3 puntos
Los que hacen home run después de que tiren todos tiran 2 veces y los que hacen home 1 vez.

JUEGO Nº 13: Los amigos trepadores...

Objetivo: Cooperación, comunicación, ecologia,etc.
Ámbito: Vida en la Naturaleza, habilidades motoras
Material: Árbol grande, colchonetas o similar
Edad: a partir de los 12
Organización: Se ubica el equipo, que participa, alrededor del árbol y a trepar
Desarrollo:
ATENCIÓN: Es muy importante primero, remarcar las medidas de seguridad cotidianas, en éstos tipos de juegos. Es por equipos y se controla el tiempo, que tarda todo el grupo para estar ubicado en el árbol seleccionado, para jugar. Ninguno puede estar por debajo, de la marca previamente señalada en el vegetal. En ese momento se para el cronometro, luego pasan los otros equipos. El ganador es el conjunto que tarda menos, para ubicar a todos los integrantes.

JUEGO Nº 14: FÚTBOL CON ESCOBAS

Objetivo: Diversión
Ámbito: Psicomotriz-sociabilización
Material: Escobas y un balón
Edad: 12 en adelante
Organización: organizar dos equipos no importa el número de ellos delimitar las porterías cada jugador con escoba y sin portero

Desarrollo: meter gol con la escoba en la portería contraria

JUEGO Nº 15: Pichi-Cacher

Objetivo: Capacidades Físicas Básicas
Ámbito: Fútbol-Baseball
Material: Un balón de fútbol y 9 conos
Edad: A partir 8 años
Organización: El gran grupo dividido en 2 equipos.
Desarrollo: Se dispone de una pista o zona de juego. Se dispone el material de la siguiente forma: Los conos representan las bases. Se juega a modo de baseball, pero adaptándolo a la escuela:
En lugar de batear, chutamos con el pie.
Si un alumno caza el balón por el aire elimina al chutador.
Si consigues un home-run (Vuelta en 1) 2 ptos. Si no, 1.
Cuando todos los alumnos de 1 equipo han chutado, cambio de equipo

JUEGO Nº 16: la numeración

Objetivo: Agilidad mental y física
Ámbito: Psicomotricidad
Material: Ninguno
Edad: Desde 8 en adelante, incluyendo adultos
Organización: Se deben separar en 2 grandes grupos (o más) de mínimo 8 personas
Desarrollo: el equipo A y el B se tomarán de las manos, la persona encargada enumerará las manos tomadas por grupo (no a las personas por grupo), luego dirá en voz alta uno de los números y las personas que tengan tomadas sus manos en ese numero deberán levantar sus brazos formando un túnel por el que deberán pasar los extremos del grupo (o fila), deberán pasar todos y volver a su estado inicial, terminando ganador el grupo que grite ¡listo! y levante sus manos.

JUEGOS PARA VELADAS

JUEGO Nº 1: EL ENANO PARLANCHÍN

Objetivo: Recreación en campamentos
Ámbito: Tiempo libre
Material: Una sábana o cortina, unos zapatos llamativos, una camisa o chaqueta y algo de maquillaje para la cara.
Organización: Para poder realizar este espectáculo hacen falta dos personas, una de ella pone la cara y los pies, y la expresión de sus manos. El de la cara y pies debe ponerse por delante y el de las manos por detrás (este debe estar tapado por la cortina para que no se le vea).
Desarrollo: El de delante se coloca unos calcetines en sus brazos y los coloca dentro de los zapatos. El de detrás mete sus brazos por la camisa o chaqueta y pasa los brazos por debajo del de la chaqueta (lo que se ve es la parte trasera de la camisa).
Empieza el espectáculo, el enano habla, gesticula mueve sus manos, mueva los pies...
Para que tenga éxito debéis tener en cuenta:
tener un guión preparado para no improvisar.
si os maquilláis el impacto y la gracia es mayor.
el que estás detrás no puede verse
si colocáis dos enanos las posibilidades de diversión son mayores.

JUEGO Nº 2: POTENCIA PULMONAR

Objetivo: Recreación en campamentos
Ámbito: Tiempo libre
Material: Un mechero, un pañuelo para la cara y un vaso con harina o Cola Cao
Organización: Se escoge a una persona del publico, y se le tapan los ojos, de forma que no pueda ver nada.
Desarrollo: A esa persona que se ha escogido, se le cuenta la historia, de que, queremos probar la fuerza de sus pulmones. Y se le darán 3 intentos.
1º intento: Se enciende el mechero y se le pide que sople. lo pagará y todo el mundo le aplaude.
2º intento: Se enciende por segunda vez (un poco más lejos), sopla de nuevo, lo apaga, y todo el mundo aplaude.
3º intento: Se enciende por tercera vez (más lejos todavía), insistiéndole que está la llama muy lejos, y tiene que soplar muy fuerte, en el momento que sopla, se le coloca la taza con la harina o el Cola Cao, manchándose toda la cara.

JUEGO Nº 3: LA MÁQUINA AUMENTADORA

Objetivo: Recreación en campamentos
Ámbito: Tiempo libre
Material: Una manta o saco de dormir, un cubo con agua, una piedra grande y un palo.
Organización: Se escoge a una persona del publico, y se le lleva a un lugar donde no pueda ver la broma que le preparan. Detrás de la manta (será sujeta por dos Personas), se esconderá una persona, con el cubo de agua. la piedra y el palo, preparados. Se trae ala persona elegido y se coloca enfrente de la manta, sin que pueda ver nada.
Desarrollo: A esa persona que se ha escogido, se le cuenta que la máquina es una maravilla que aumenta solo lo que se le dé. Y se le pide que haga una prueba lanzando un palito pequeño detrás de la manta. Tras lanzarlo "la Máquina" se lo devuelve aumentado lanzando el palo por encima (cuidado de no golpear a nadie). Se le pide que pruebe otra vez, pero esta vez lanzando una piedrecita, nuestra "máquina" se la

devolverá aumentada. Por último, le pediremos que "escupa" para ver lo que pasa, en el momento que lo haga, la manta caerá y el que está detrás, cogerá el cubo y pondrá "chorreando " de agua a la persona que habíamos cogido del público.

JUEGO Nº 4: LA MÁQUINA DE ALARGAR

Objetivo: Recreación en campamentos
Ámbito: Tiempo libre
Material: Una manta o saco de dormir.
Organización: Una manta, poncho, o algún similar (nunca transparente o translúcido) y cinco personas para realizar el acto
Desarrollo: Se trata de una curiosa manera de "quedarse" con la gente: Dos personas sujetan la manta de modo que actúe de parapeto y nadie del público pueda ver nada; detrás, escondidos, se encuentran otras dos personas. Se informa de que eso que parece una manta es, en realidad una máquina de alargar cosas, ante la incredulidad del público se dice que si no se lo creen que ahora lo demostrará, para lo que, con un gran sacrificio se va a estirar a si mismo. Se coloca detrás de la manta y al decir que va a empezar comienza a gritar como si le estuvieran estirando de verdad (por favor, ser mínimamente elocuentes). Las dos personas escondidas sacaran en ese momento una mano y un pie cada uno (el que esté a la izquierda las extremidades derechas y viceversa). Si se hace bien y los pies están igual calzados y las manos son parecidas (que la gente no es tonta y los más pequeños empezarían a gritar "Las botas son diferentes... las manos son diferentes...") el panorama será una cómica replica de la primorosa maquina de es! tirar (marca registrada)

JUEGO Nº 5: el limón

Objetivo: Recreación en campamentos, entretenimiento, pasar un rato agradable
Ámbito: Tiempo libre
Material: Un limón, pañuelo, barro
Edad: 8 en adelante
Organización: un monitor o niño que guíe, y otros dos participantes
Desarrollo: Se piden 2 voluntarios, los cuales uno debe adivinar las partes del cuerpo del otro con los ojos tapados. El monitor le pide al niño que tiene los ojos tapados que le deje su brazo para guiarle, primero se lo pone en la cara del otro este adivinara que es la cara, luego en una pierna etc... y al final el monitor coge un dedo del niño de los ojos tapados y lo mete dentro del limón que estará relleno de barro y este se pensara que se lo ha metido en el culo del otro

JUEGO Nº 6: La momia

Objetivo: Recreación en campamentos, entretenimiento, pasar un rato agradable
Material: una manta, tabla y una pelota, un sombrero
Edad: 8 en adelante
Organización: Dos personas aparecen en la velada cargando la tabla con una momia.
Desarrollo: La momia se arma con uno que se acuesta y se lo tapa todo con la manta, pero en los pies se coloca una pelota -debajo de la manta- y en cada mano sostiene las zapatillas que sobresalen de la manta. A primera vista debe parecer que la cabeza y los pies están en su lugar, pero se encuentra invertido. Se inventa una historia de como se encontró, de donde vino, y se aclara que está viva y puede responder preguntas pero que es un poco sorda por eso hay que acercarse a donde -aparentemente- está la cabeza. Contesta solo sí o no moviendo la cabeza. Se hace pasar a varios a realizar preguntas, por último pasan dos o tres y se los hace gritar agachados cerca de la cabeza la pregunta que quieran hacerle. En ese momento la momia se levanta del otro lado y les pega un grito provocando el susto de ellos.

JUEGOS NOCTURNOS

JUEGO Nº 1: PILLA - PILLA NOCTURNO

Objetivo: Mejorar la observación y orientación.
Ámbito: Recreativo
Material: Silbato y linternas.
Edad: 8 años en adelante.
Organización: Se divide el grupo en dos grupos diferenciados y se delimita el terreno de juego.
Desarrollo: A la señal, un grupo, previamente elegido, tendrá 4 minutos para esconderse, dentro del terreno delimitado. al pasar los 4 minutos. Se hará sonar un silbato, lo cual significará la salida del grupo que estaba esperando. Deben intentar pillara la mayor número de personas del equipo contrario, en un tiempo máximo de 7 minutos.
Una vez que pillan a alguien, deberán llevarlo a un lugar indicado, donde se acumularán a todos lo pillados. Una vez cumplidos lo 7 minutos, se cambian los papeles.
El que más pille es el que gana el juego.

JUEGO Nº 2: ASALTO A LA BANDERA

Objetivo: Coordinación de movimientos sin hacer ruido.
Ámbito: Recreativo
Material: Linternas para los monitores, un lumino y una bandera.
Edad: de 8 en adelante
Organización: Gran grupo. Un punto luminoso colocado en un lugar visible, junto a una bandera y monitores escondidos en lugares estratégicos con linternas.
Desarrollo: Se coloca un punto luminoso, en un lugar muy visible y a su lado una bandera. A la señal, todo el mundo debe intentar conseguir la bandera.
La dificultad radica en que hay personas escondidas (monitores) en lugares estratégicos. Los participantes deben llegar a la bandera sin ser vistos. Si son enfocados con las linternas de los monitores, deben retroceder 40 pasos.
Gana el que consiga la bandera.

JUEGO Nº 3: Fugitivo

Objetivo: Coger al fugitivo
Ámbito: Recreativo, Orientación por sonido
Material: Un silbato
Edad: Cualquiera
Organización: Pueden dividirse en equipos o ser individual. Se suele jugar en un pequeño bosque
Desarrollo: El "fugitivo", que es mejor que sea un adulto, se esconde (subido a un árbol, en unos arbustos,...). Al comienzo del juego todos los niños deben ir a buscarlo; debido a que hay poca luz, deben guiarse por los pitidos que cada cierto tiempo emitirá el fugitivo, sin salir de su escondite. Cuando los niños encuentren al fugitivo, éste puede salir corriendo, ya que siempre es divertida una gran carrera final.

JUEGO Nº 3: Comandos

Objetivo: Estrategia, Liderazgo
Ámbito: Psicomotricidad, nocturno
Material: huevos de rellenos de harina, ropa negra, 2 banderas y pañoletas de 2 colores

Edad: De 10 en adelante
Organización: Se divide en 2 grandes equipos, todos vestidos de negro, pero con una pañoleta de un color en el cuerpo, para ver de que equipo son, armados con 5 huevos cada integrante.
Desarrollo: Debe desarrollarse en la noche, de preferencia en un bosque o lugar abierto, los 2 equipos elegirán un lugar donde poner su bandera y elegirán a un capitán, que designara que integrantes del equipo son defensivos y quienes ofensivos, el objetivo es tomar la bandera del equipo contrario, pero si se recibe 3 huevazos, que se verán las marcas en la ropa negra, se deberá de salir de el juego, aquí el niño también aprende a ser honesto, por que se debe de salir a los 3 contactos......es muy divertido en la practica.. y cada persona organizadora puede agregarle mas reglas si quiere, o cambiar de ´´armas´´, el chiste es pasar un largo rato agradable.....
SUERTE

JUEGO Nº 4: El ciervo y los lobos

Objetivo: Mejora de la orientacion nocturna y auditiva
Ámbito: Recreativo
Material: 2o3 silbatos y linternas (por niños)
Edad: 8-14 años.
Organización: Grupos, dependiendo el Nº de participantes
Desarrollo: Un monitor es el ciervo y se ocultara a oscuras. Los niños son los lobos y deben encontrar al monitor que cada x tiempo debe hacer sonar el silbato. Los niños solo dispondrán de linternas y es mejor que vayan en grupo por si se pierden. No se debe hacer en un campo muy grande. Para mayor diversión es conveniente que mas de un monitor lleve silbato y haga de ciervo situándose en el lado mas opuesto del otro monitor. Cuando los niños se acerquen el otro debe hacer sonar el silbato para que no encuentren a ninguno. Eso si, los niños no lo deben saber. El tiempo de juego se podrá extender a gusto. Pero os recomiendo que no los tengáis mucho buscando sin encontrar a nadie por que se aburren y descubren la trampa. Cuando encuentran a un monitor se acaba la búsqueda y se empieza si así se desea.

JUEGO Nº 6: Luces y Sonidos

Objetivo: Orientación - Cooperación Grupal
Ámbito: Actividades de Campamento
Material: linternas con luces de diferentes colores, silbatos
Edad: 8-99
Organización: Dividir al grupo en equipos de igual cantidad de participantes.
Desarrollo: A cada grupo se le entrega una tarjeta de objetivos que debe encontrar, previamente se delimita el campo de juego (preferentemente lugar con posibilidades de esconderse), cada monitor representará un objetivo (p. ej. "luz verde", silbato, vaca, luz amarilla, etc) el grupo deberá encontrar los objetivos planteados en su tarjeta en el orden estipulado, y no podrá llevar más de una linterna por grupo.
Al dar la orden de comenzar el juego, todos los grupos salen en busca de los objetivos, el que primero lo logra es el ganador. Los monitores, al ser encontrados por el grupo firmarán la tarjeta, pero sólo si el grupo se halla completo, es decir que no pueden dispersarse y buscar cada uno un objetivo diferente para ganar tiempo.
Espero que les sirva, nosotros por aquí lo usamos mucho y a los chicos les encanta, (a los mayores también), se le pueden agregar varias cosas, por ej. para firmar una vez que me encuentran, me tienen que hacer reír, o tienen que inventar una canción entre todos, realizar una figura que no tenga más de 4 apoyos en el suelo, etc, etc. Ya se que el juego es muy conocido, pero aún existe gente que no lo conoce.

TALLERES

JUEGO Nº1: FLORES DE PAPEL

Objetivo: Mejorar la habilidad manual
Nº de participantes: Individual.
Material: Papel de periódico, Papel Pinocho o Revistas, tijeras y pegamento.
Organización:
Desarrollo: Con el papel de periódico se hacen unos canutos de aproximadamente 20 cm. de longitud y se forran con papel pinocho de color verde para simular el tallo de una flor, a él se pegan trozos de papel con forma de hojas de diferentes tamaños.
Se corta un rectángulo de papel de 6 x 20 cm. y se enrolla al rededor del tallo (dejando sobresalir este ligeramente) se pega el extremo del rectángulo a él procurando formar una especie de cono, es decir, ajustando la parte que va unida al tallo y dejando más suelta la parte superior.
Una vez fijada la flor se dobla la parte superior hacia fuera para darle forma.

JUEGO Nº2: MARIONETAS

Objetivo: Mejorar la habilidad manual y la creatividad.
Nº de participantes: Individual.
Material: Guantes de Látex, Cartulina, etiquetas adhesivas, pedazos de tela, pinturas, tijeras y pegamento.
Organización:
Desarrollo: En los dedos del guante los niños elaborarán una familia de ratones. Las partes de la cabeza de cada ratón: orejas ojos, boca, nariz, pintarán y recortarán en cartulina y las pegarán en cada dedo. También pueden utilizarse etiquetas adhesivas para esta parte.

JUEGO Nº 3: MARIONETA FANTASMA

Objetivo: Mejorar la habilidad manual..
Nº de participantes: Individual.
Material: Pegamento, servilleta de papel, hilo, rotuladores, fixo, una pelota de ping pong y dos palitos.
Organización:
Desarrollo: Se hace un agujero pequeño a la servilleta, por esta se introduce un trozo de hilo, el cual se pegará a la pelota de ping pong con fixo, este hilo se atará a los dos palitos, que previamente, los habremos unido en forma de cruz, en medio de los dos palitos. Atando un trozo de hilo a cada punta de los dos palitos los uniremos con cada esquina de la servilleta. Con lo que tendremos la forma de la marioneta, solo queda decorarla, dibujando dos ojos y una boca con los rotuladores.

JUEGO Nº 4: CREACIONES CON GOMA ESPUMA

Objetivo: Mejorar la habilidad manual, estimulación de la imaginación
Nº de participantes: Individual.
Material: Varias planchas de goma espuma, tijeras, rotuladores, pegamento de contacto, y pintura en spray.
Organización:
Desarrollo: Se le da a cada niño un trozo grande de goma espuma, en el cual creará libremente lo que quiera. Por ejemplo: puede pintar el contorno de su mano por duplicado, lo corta con las tijeras, y luego pega los bordes de las manos con el pegamento de contacto, quedándole una mano gigante, que después con mucho cuidado decorará con la pintura.

JUEGOS EN EL AUTOBUS

Los largos viajes en autobús son agotadores para los niños. El interés del paisaje les cansa bastante pronto, y la excitación de la marcha les pone en un estado de tal nerviosismo que a veces hay que pensar en ocupaciones tranquilizantes. Con esta finalidad hemos reunido los juegos contenidos en este apartado; creemos así ser útiles a los monitores de campamentos juveniles.
Estos juegos están en un principio pensados para ser jugados especialmente dentro del marco de un autobús; pero desde luego pueden ser jugados en otra parte, con algunas modificaciones de detalle. Si los utilizáis en viaje, no olvidéis las reglas elementales de seguridad.
No hagáis jugar del principio al final del viaje. Sería una lástima atravesar ciertos paisajes o pasar cerca de ciertas curiosidades sin señalarlas a la atención de los niños. No olvidéis tampoco el maravillosos recurso de los cuentos. Las canciones tienen alguna vez cierto encanto, pero pronto son gritadas, de tal forma que acentúan el clima de nerviosismo.
No improviséis directamente estos juegos en viaje sin haberlos leído y estudiado antes de la salida, y no olvidéis proveeros del material elemental que precisa.
Y ahora, ¡feliz viaje!

1. MANITOS CALIENTES

Entre dos participantes, este juego es especial cuando las manos están frías. Un participante extiende sus manos con las palmas hacia arriba y el otro coloca las suyas sobre las del primer participante, con las palmas hacia abajo. El juego consiste en que el participante que tiene las palmas abajo debe tratar de golpear las manos del oponente (por la parte de arriba) sin que este alcance a sacarlas. Si logra golpearla las palmas regresan a la misma posición, de no ser así cambian las palmas de lugar (el de arriba gira sus manos y las coloca bajo las del oponente).
El juego termina cuando uno de los participantes se retira por "dolor de manos"

2. PIEDRA, PAPEL O TIJERA

Es un juego eliminatorio por parejas. Dos jugadores se enfrentan en una partida. Cada uno de ellos tiene unas "armas" imaginarias que son una piedra, un papel y unas tijeras.
La piedra se representa con un puño cerrado. El papel con la mano extendida con la palma hacia abajo. Las tijeras se representan con los dedos índice y corazón extendidos, y el resto de los dedos recogidos.
Los dos jugadores dicen al tiempo: "piedra, papel o tijera" mientras mantienen sus manos ocultas a la espalda. Cuando han dicho tijera, enseñan su mano derecha enseñando al mismo tiempo el arma imaginaria elegida. Si exhiben el mismo arma se repite la jugada. La piedra vence a las tijeras machacándolas imaginariamente. Las tijeras vencen al papel cortándolo imaginariamente, y el papel vence a la piedra, envolviéndolo (imaginariamente también). Se pueden hacer partidas al mejor de tres. El ganador de una pareja puede jugar con el ganador de otra pareja, o con otro jugador que aún no se haya batido con nadie, hasta que quede un único ganador.

3. PARES O NONES

Es un juego para dos jugadores. Cada uno de ellos elige entre pares o nones. Teniendo las manos a la espalda dicen al mismo tiempo: una, dos y TRES. Al decir tres, los dos muestran su mano derecha con uno o dos dedos estirados. Si la suma de los dedos mostrados da como resultado un número par, gana el jugador que haya

elegido pares, si da como resultado un número impar, gana el jugador que haya elegido impares. suele ser un buen juego para esos momentos en los que hay que elegir entre dos niños algo como quien puede sentarse en la ventanilla o algo que los dos quieran. También cuando haya un empate en cualquiera de los juegos anteriores, es bueno para decidir quien entre los dos será el cerebro de la nueva partida.

4. EL JUEGO DE LAS PALMADAS

El cerebro del juego, reproduce la música de una canción mediante palmadas. Los demás jugadores deben intentar adivinarla. El jugador que lo consiga pasará a ser el nuevo cerebro del juego, siendo el encargado de reproducir otra nueva canción mediante palmadas.

5. LOS LIMONES

El cerebro del juego será el número 1, y pondrá números a los demás jugadores. El cerebro comienza diciendo: Un limón y medio limón, 3 limones y medio limón. Como en este caso ha dicho el número 3, el jugador que tenga ese número debe responder: 3 limones y medio limón, "x" limones y medio limón. En lugar de "x" debe decir un número. El jugador con ese número, debe continuar el juego.
Se puede penalizar al jugador que no sepa continuar, o que diga un número inexistente con un punto negativo. Una vez que un jugador llegue al número máximo de puntos negativos acordados (por ejemplo 3) quedará eliminado.

6. IMAGINA QUE FUERAS...

El cerebro del juego hace preguntas de esta clase: Imagina que fueras el rey o la reina de un país. ¿En qué usarías tu poder? Imagina que fueses el mejor de tu barrio en algo, ¿En qué te gustaría que fuese? Imagina que pudieses vivir en cualquier país del mundo, ¿En qué país vivirías y por qué? Imagina unas vacaciones perfectas, ¿A dónde irías y a quien llevarías contigo? Imagina que estuvieses atrapado en una isla desierta y sólo pudieses comer una clase de comida para el resto de tu vida, ¿Qué comida sería? Imagina que pudieses crear una fiesta nacional, ¿En qué día sería, y en honor a qué? Imagina una lucha entre los mejores super-héroes, ¿Quien ganaría y por qué?
Si se terminan las preguntas el cerebro puede continuar inventando las suyas propias. También se puede jugar, haciendo que el cerebro elija la respuesta que le haya parecido más ingeniosa o divertida, y el que haya dado esa respuesta, será el nuevo cerebro, y será el que haga la siguiente pregunta.

7. DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO...

El cerebro del juego dice: "De la Habana ha venido un barco cargadito de ..."
Y dice una palabra cualquiera, por ejemplo: "Limones" El siguiente en jugar debe decir otra palabra que comience por la misma sílaba que la primera, por ejemplo: "Libros" El siguiente: "Literas",y así hasta que alguien no consiga encontrar una palabra que empiece por esa sílaba. Se puede jugar poniendo un tiempo máximo, pero en mis experiencias, no ha sido nunca necesario, porque cuando un jugador tarda mucho en encontrar una palabra, es él mismo el que abandona.

8. LOS ESPAGUETIS

Definición: Desenredar el cordel antes que los demás.
Objetivos: Fomentar la destreza y la habilidad manual.
Participantes: Mínimo 2 jugadores, máximo 10. De 7 a 11 años.
Material: Aproximadamente 80 cm. de cordel de grosor medio y de idéntica calidad para cada uno de los jugadores. Para el árbitro, cronómetro o reloj con segundero.
Consigna de la partida: El árbitro distribuye los cordeles: uno a cada jugador.

Desarrollo: A una señal, cada uno se esfuerza en anudar y liar su cordel lo mejor que puede. Al cabo de treinta segundos, nueva señal. Cada uno pasa su cordel a su vecino de la derecha (o de enfrente para los que no tengan vecino a la derecha). Éste prosigue el trabajo tan bien comenzado, anuda, y lía lo mejor que puede. Quince o treinta segundos más tarde, cada uno pasa de nuevo a su vecino el cordel que tiene en la mano, y sigue anudando el que recibe; y siempre a la señal, lo pasa a su vecino de la derecha. En este momento el conductor del juego grita: "¡Desenredad!", e inmediatamente todos se apresuran a desenredar el cordel que acaban de recibir. Resulta ganador el primero que desenreda el cordel que acaban de recibir. Para aumentar el interés, se puede pedir una prenda al último jugador.
Variante: Este juego puede jugarse por equipos o por asientos. Cada uno enreda los cordeles como mejor sabe. Luego los equipos intercambian sus cordeles; y el que primero lo ha desenredado todo resulta ganador.

9. ¿HAS VISTO?

Definición: Juego de observación.
Objetivos: Este juego permite explicar ciertas palabras poco conocidas por los pequeños, y hacerles descubrir el objeto correspondiente : noria, máquina forrajera, trilladora. También les brinda la ocasión de aprende a distinguir desde lejos, un campo de trigo, las remolachas de las patatas, etc..
Participantes: Mínimo 3, máximo 16, a partir de 6 años.
Material: Papel, lápices.
Consignas de partida: Se prepara antes de salir (o durante una parada en alguna Estación) una serie de papelitos, llevando cada uno un nombre de persona, de animal o de objeto visible a lo largo del trayecto : niño saludando a los viajeros, señora en la ventana, perro, vaca, almiar de paja o heno, árbol abatido, río, iglesia, camión en marcha, carro tirado por caballo, arado, tractor, etc..
Desarrollo: Una vez en marcha, el conductor del juego coloca los papelitos doblados en cuatro dentro de una gorra. Los mezcla. Cada jugador coge uno o varios, según el número de jugadores y de papeles. Todos observan por las ventanillas y, cuando alguno ve el objeto escrito en su papel, se lo enseña al árbitro y vuelve a meter el papel en la gorra. El primer jugador que se desembaraza de todos sus papelitos resulta ganador. El último al que todavía le quedan en la mano, paga prenda.
Nota: Este juego mantiene a los niños tranquilos durante un buen rato, habida cuenta del tiempo necesario para la preparación de los papeles que se puede hacer en común, de acuerdo con las sugerencias de cada uno.

10.LA CARRERA DE LAS LETRAS

Definición: Juego de palabras
Objetivos: Formar palabras que empiecen por una letra, parta ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.
Participantes: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.
Materiales: - - - - - - - - - - -
Consignas de partida: El árbitro tiene que vigilar atentamente las repeticiones, ya que los niños, preocupados en la busca, no se acuerdan siempre de lo que ya se ha dicho.
Desarrollo: Se elige (o se saca a suertes) una letra muy usual. Evitar las letras raras como K, Ñ, W, X, Y, Z. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales, y gritan el nombre de todo lo que ven, cuyo nombre empieza por la letra elegida (caballo, colina, arado, cisterna, etc..). No se debe señalar un objeto que haya sido nombrado. Se suma un punto por objeto designado. Se restan dos puntos por repetición de objeto ya

nombrado. Resulta ganador el primero que llega a cinco (o diez o quince, según el humor y la costumbre de los jugadores). cada uno cuenta sus puntos con los dedos.
Nota: Abandonar el juego antes de cansar la atención de los más pequeños, de los menos dotados, o de los mal situados (de diez minutos a una media hora). Si al cabo de este tiempo nadie ha obtenido todavía 5 puntos, se designa como ganador al que suma más.

11.DELETREAD LA PALABRA

Definición: Este juego es una variante del anterior.
Objetivos: Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.
Participantes: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.
Desarrollo: Se elige una palabra compuesta por tantas o más letras que número de jugadores. Por ejemplo: si hay 9 jugadores. Por ejemplo: si hay 9 letras, se podrá elegir "cocodrilo", palabra que tiene 9 letras, o "coleccionador", que tiene 13, o cualquier otra palabra de más de 8 letras. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales para intentar descubrir un objeto cuyo nombre empiece por cada una de las letras de la palabra elegida. Uno dice: "caballo", otro "olivo", un tercero "labrador" , etc., hasta que la palabra elegida "coleccionador" quede completamente deletreada. Resulta evidente que hay que seguir el orden de las letras; y no decir "labrador", por ejemplo, antes de que las palabras que empiecen por las dos primeras letras - en nuestro caso "caballo" y "olivo" - hayan sido encontradas. Si varios jugadores nombran objetos que empiecen por la misma letra, únicamente cuenta el primero nombrado (excepto, desde luego, si esta letra es doble en la misma palabra: dos C en "coleccionador"). Si dos jugadores nombran al mismo tiempo un mismo objeto, se produce nula, y hay que encontrar otro objeto que empiece por la misma letra. Los jugadores que no hayan dicho nada cuando la palabra haya sido deletreada pagan penda.

12. LA MONEDA QUE CORRE

Definición: Juego de habilidad.
Objetivos: Fomentar la habilidad y la destreza manual.
Participantes: Mínimo 4, máximo 20, a partir de 8 años.
Material: Una moneda. Cuanto más pequeña es la moneda, más difícil es el juego.
Consignas de partida: Los jugadores se hallan sentados en los asientos, con la mano derecha colocada, palma hacia arriba sobre la rodilla.
Desarrollo: El jugador sentado en el extremo de cada asiento coloca en su mano derecha una moneda que pasa a sus vecino si cerrar ni doblar la mano, sino, impulsándola con la palma hacia abajo en la mano derecha de su vecino de la izquierda. La moneda pasa así en

dirección izquierda hasta el extremo del asiento. Vuelve de nuevo en sentido inverso por el
mismo medio: mano derecha chocando con mano derecha del vecino de la derecha. Esto es
ya más difícil. A la segunda vez se procede igual con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la
tercera vez se utilizan las manos derechas, que ya no deben tocarse: se deja caer la moneda en la mano del vecino. Ida y vuelta. A la cuarta vez, ídem, con las manos izquierdas.
Ida y vuelta. A la quinta vez se utilizan las manos derechas, que ya no pueden inclinarse:
tiene que permanecer horizontales con al palma hacia arriba. Se pasa la moneda haciéndola saltar en la mano del vecino. Ida y vuelta. Cuando la moneda cae, se imputa la falta al lanzador. El receptor no mueve nunca la mano, colocada extendida sobre la rodilla.

13.¿QUÉ VES?

Definición: Juego de observación.
Objetivos: Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.
Participantes: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 7 años.
Material: - - - - - - - -
Consignas de partida: Ningún nombre tiene que ser repetido, y la clase de objetos cambia cada vez.
Desarrollo: El conductor del juego interpela a un jugador por su nombre: "Francisco o María, ¿qué ves en el autobús? ". El interpelado tiene que contestar inmediatamente : "Veo una ventana, o una maleta", etc., es decir, dando el nombre de un objeto que realmente exista en el autobús. Inmediatamente después el jugador situado a la derecha (o delante) del jugador tiene que continuar diciendo: "veo una ventana y una maleta", y añadir otro nombre y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan hablado. En este momento el conductor inicia otra partida interpelando a otro jugador y preguntándole otra clase de nombre. Por ejemplo, dirá: "Pedro, ¿qué ves por la ventanilla....?". Para variar el juego, resulta entretenido preguntar nombres de la región a dónde se va, o de la ciudad de donde se viene(objetos, lugares, personajes, etc.). Por ejemplo: "María, ¿qué ves en
Cádiz?", o "¿qué ves en Córdoba?", etc.

14. NI SÍ, NI NO

Definición: Juego de atención.
Objetivos: Conseguir un ambiente alegre y distendido.
Participantes: Mínimo 2, máximo 15, a partir de 7 años.
Material: - - - - - - - -
Desarrollo: El conductor del juego inicia la conversación y formula sucesivamente a los jugadores diferentes preguntas a las cuales tienen que contestar, sin pronunciar ni sí, ni no.
Cada equivocación hace perder un punto. Al cabo de un tiempo determinado - cinco minutos por ejemplo - se cuentan los puntos perdidos. Resulta ganador el que ha perdido menos.
Variante: Para complicar el juego o renovar el interés cuando los jugadores están bien entrenados, se pueden cambiar las palabras prohibidas, o añadir otras nuevas; por ejemplo: "Blanco y negro...., ayer, hoy y mañana....", según la fantasía del conductor del juego.

15.EL TELEGRAMA

Definición: Redactar un telegrama partiendo de una frase escogida.
Objetivos: Conseguir un ambiente alegre y distendido. Es sorprendente los telegramas que llegan a redactar los niños. Os vais a reír a carcajadas.
Participantes: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 10 años.
Material: Papel y lápices.
Consignas de partida: Se elige de común acuerdo una de las numerosas inscripciones que pueden leerse en un autobús. Con preferencia no elegirla demasiado larga: "Prohibido
fumar" o "Ventanilla de emergencia".
Desarrollo: El árbitro sugiere un tema, como por ejemplo, un periodista que telegrafía una información. Cada jugador redacta un telegrama sobre este tema, utilizando por orden
todas las letras de la inscripción elegida Un número e la inscripción elegida equivale a lasletras que ocupan este lugar en el alfabeto. Así : 1 = A, 2 = B, 3 = C, 10 = I.
Cuando todos han terminado cada uno se levanta para leer en alta voz su telegrama, siendo proclamado vencedor el autor del que resulte mejor redactado.

16.EL DETALLE CAMBIADO

Definición: Detectar con rapidez los cambios realizados en el atuendo de los jugadores.
Objetivos: Desarrollar la capacidad de observación.
Participantes: Mínimo 6, máximo 15, a partir de 6 años.
Material: - - - - - - - -
Consignas de partida: Para evitar confusiones, resulta confusiones que el director del juego anote los cambios realizados.
Desarrollo: Se designa a dos jugadores para que salgan. Estos examinan antes atentamente el atuendo de los demás jugadores. Salen de la zona de juegos, y mientras tanto los demás jugadores cambian - o no cambian - un detalle de su atuendo. Vueltos los jugadores resulta ganador el que descubra más cambios en un tiempo convenido de antemano. El ganador elige un sustituto. Éste sale a su vez acompañado del "perdedor", que procurará no serlo una segunda vez. Aumentar progresivamente el número de cambios realizados.